

LEVEL

International Game Magazine

T.P.
Aprobat R.A.P.R.
Nr. 103/DC/026/1998
Valabil - 1998 -

Noiembrie 1998

100 pagini

25.000 lei

KICKOFF 98

TIBERIAN SUN

SETTLERS 3



NOU

45.000 lei

CHIP Special

"Studioul muzical din calculator"
te învață cum să-ți transformi
calculatorul într-un
studio muzical complet.
Un suport special este acordat
stilurilor moderne ale
muzicii electronice
rave, industrial, ambiental.



CHIP SPECIAL
Muzica și calculatorul

T.P.
Aprilie 1998
Nr. 103/DC/26/1998
Valabil - 1998 -
Lei 45000

Studioul muzical din calculator

Sintetizatoare software

Claviaturi MIDI

Plăci de sunet

CD-ul conține:

- LDB
- Rubberduck H30+
- Drum Station
- Rebirth 338 1.5
- Audio Match
- Cakewalk Pro Audio
- Voyetra DOPPro
- Yamaha XGWorks
- Sound Forge 4.5
- Cool Edit Pro
- Audio Architect
- Audio Simi
- Yamaha SXG 90
- AKS

Nu acceptați revista fără CD-ul din interior!

Introducere - o apropiere treptată de bazele sintezei de sunet.

Sinteza software - programe destinate transformării calculatorului într-un puternic sintetizator.

Sequencer - analiza a patru programe destinate editării MIDI.

HDD Recording - programe destinate înregistrării, procesării și mixării wave-urilor.

Hardware - cele mai importante plăci de sunet și claviaturi MIDI, din oferta disponibilă în țară.

Revista o puteți cumpăra acum de la difuzorii de presă din toată țara!

General Manager:

Dan Bădescu

Product manager:Florian Răileanu
(Mr. President)**Secretar de redacție:**

Cătălina Lazăr

Redactori:Mihail Stegaru (Mike),
Claudiu Levente (Claude)
Sergiu Zichil (Sergio)
Bogdan Drăgan (Wild Snake)
Teodor Ioani (Theo)
Nicolae Floristean (Nyk)
Marius Ghinea**Managing Editor:**

Daniel Dănilă

Grafică și DTP:

Sorin Gruia

Label CD:

Adrian Popa

Publicitate:Krisztina Brassai
Zsolt Bodola
Cătălin Radu Sterea**Marketing:**

Bogdan Bart

Contabilitate:Maria Parge
Eva Szaszka**Distribuție:**Ioana Bădescu
Leonte Mărginean**Adresa redacției:**B-dul Victoriei Nr.12
Et. 1 - 2200 Brașov**Adresa pentru****corespondență:**O.P. 13, C.P. 4,
2200 Brașov
Tel./Fax: 068/150886,
068/153108**E-mail:** level@chip.ro**Pentru distribuție contactați:****AS-COM SRL, tel: 01/2228542****Pregătire Filme:**

Artur REPRO LTD, Ungaria

Montaj și tipar:Veszpremi Nyomda RT,
UngariaLEVEL este membru fondator
al Biroului Român de Audit al
Tirajelor (BRAT).

Un an bun

Acum mai bine de un an apărea o mică revistă (pardon, mai degrabă era un pliant cu un CD inserat). Apoi revista s-a dezvoltat și-n curând a ajuns la 52 de pagini. A mai trecut ceva timp și, tocmai când revista a împlinit un an, LEVEL-ul s-a făcut de-o sută de pagini. A crescut și va continua să crească (vă promite cel care tocmai scrie acest minunat editorial?!). Tocmai mi-aduc aminte de un banc bun spus odată de unul dintre colegi. Vreți să-l ascultați? OK! Care este diferența dintre blonde și OZN-uri. OZN-uri s-au mai văzut, da' blonde deștepte nu prea. Și pen' că tot vă spusei un banc, stați să vă mai zic unul. Cică de ce zâmbesc oltenii când fulgeră? Pen' că se cred fotografiati! Lăsând gluma la o parte, am marea bucurie de a constata că marile case producătoare de jocuri au început să aibă un interes crescând pentru piața estică. Firme ca Ubi Soft și Virgin sunt deja prezente pe piață și se pare că în curând vor mai fi și altele. Oricum, sper că noul LEVEL a ajuns deja pe la mulți dintre voi și tot la fel sper că vă veți lăsa cuprinși și-n acest număr de lumea fantastică pe care-o dezvăluie jocuri ca Settlers3, Caesar III, Speedbusters, Black&White, Evolution ș.a.m.d. Și cum ați tot tras voi că vreți postere – uite-vă un afiș cât o zi de Paști! Sper că n-o să vă plângeți acum că n-aveți unde-l pune. C-apoi să vedeți voi numa' ce concursuri tragem. Uite că se pleacă și-n Spania, după ce mai întâi am avut marea și deosebita ocazie de a decerna premiul cel mai hotărât de până acum: un calculator Pentium II. Hei, un joc full am avut în numărul trecut, astfel încât nu prea văd ce ați mai avea de comentat la revista asta, în afară de faptul că s-a scumpit cu încă 3000. Ce să-i facem fraților, trăim într-o țară în care se merge deocamdată tot în jos, ca și leul. Nu cel din junglă, ci al nostru românesc, care mușcă din buzunarele noastre numa' când dă domnu'. Asta-i viața, frați LEVEL-iști. Tocmai am mai angajat niște LEVEL-iști și pot să-i felicit acum și pe această cale pentru istețimea pe care-au dovedit-o venind aici și muncind întocmai cum ne place nouă, celor mai vechi: hotărât! Oricum, cel mai popular lucru din revista noastră a devenit deviza care acum stă aproape pe toate buzele cititorilor cu care ne-am întâlnit la târgul IFABO '98. Un târg deosebit de... mic, dar care a oferit și ceva surprize. Astfel, una dintre surprize a venit de la IMA Infoconsult care a reușit să facă ceva ce ar fi trebuit noi sau CHIP-ul să facem: un site cu un motor de căutare asemănător Altavistei sau Yahoo-ului. Adresa unde puteți găsi acest nou site este www.home.ro. Dacă căutați vreo firmă românească anume, atunci dați-i bătaie și search-uiți imensa bază de date pusă la dispoziție gratuit de firma IMA Infoconsult. Acestea fiind zise, am o mare satisfacție când văd cum se dezvoltă și pe la noi Internetul. Probabil că-n vreo câțiva ani Internetul n-o să mai fie o pasăre rară ca acum. Ei, puilor, închei cu tot ceea ce încearcă LEVEL-ul să vă spună prin simpla sa prezență în chioșcuri: Jump to the next LEVEL.

Mr. President

News

Clare, interesante și trăznite... sunt știrile, bineînțeles 8

First Look

Combat Flight Simulator 16
 Microsoft nu se lasă și lansează un simulator jos pălăria. Veniți fraților să vedeți ce se mai întâmplă prin birourile renumitei firme și haideți să vă bucurați de un foarte reușit simulator.

Wizardry VIII 18
 Seria Wizardry continuă. De data aceasta jocul se pare va fi cu adevărat o bombă. Ce mai e nou și cum se va prezenta noul Wizardry veți afla din acest articol.



X-Wing Alliance 20
 Hei, yo, despre Războiul Stelelor se vor mai scrie încă multe. Însă acum vom avea parte de ceva extra-super-mega-dinozauriano-tare...

Speedbusters 22
 Mașini cool, curse la fel de interesante și, în general, tot ce înseamnă viteză, suspans și... Ce mai, un simulator în toată regula de la Ubi Soft.

Preview

Moto Racer 2 26



După ce prima versiune efectiv ne-a dat peste cap, iată că acum cea de-a doua versiune tinde să ne termine de tot. Moto Racer 2 sau tot ce se poate scoate dintr-un simulator moto.

Homeworld 28
 O bătălie a mai multor companii pentru supremația asupra unor asteroizi strategici nu poate fi decât ceva foarte incitant

Baldur's Gate 30
 Grafică excelentă, acțiune pe măsură... adică are tot ce îi trebuie unui RPG care se respectă și pe care sunt sigur că îl veți găsi incitant.

Settlers 3 32
 Iată că cei de la Blue Byte continuă seria Settlers cu o grafică mai bună, tot în 3D, și multe alte elemente noi care fac jocul mult mai plăcut.

Caesar 3 34
 O continuare reușită a lui Caesar 2, acest joc vine în forță și încearcă să se claseze cât mai bine în topuri, iar gamerii fani ai acestui joc vor ști să aprecieze o strategie de bună calitate.

Delta Force 36
 Uau...! Acțiune de gradul 0! Trebuie să conduci o echipă de specialiști într-ale războiului în misiuni de-a lungul și de-a latul mapamondului.

Myth 2 38
 O continuare a lui Myth 1, însă cu o grafică mult mai bună și misiuni mai incitante, care vă va pune la grele încercări calitatea voastră de buni strategii.

Heroes of Might and Magic 3 42
 Nu este ușor să realizezi o continuare, dar iată că băieții de la New World Computing au scos ceva nou, mai bine lucrat din toate punctele de vedere.

Black and White 44
 Un adventure de calitate ce conține o parte gen Tamagotchi și care are grafica, sunetul și gameplay-ul într-adevăr noi.

Tiberian Sun 46
 Strategie pe săturat, din seria C&C, care aduce o serie de inovații în domeniul strategiilor, fiind construit pe un engine 3D.

Poster 49
 Și fiindcă tot e la modă C&C, până la urmă am cedat și iată un poster cool cu imagini din acest joc

Review

Star Control 3 54
 Strategie, quest, arcade sunt ingredientele unui joc adevărat care te poate ține ore în șir în fața calculatorului. Nu-i așa?

Police Quest: Swat 2 56
 Un joc din seria de police quest-uri care sper să aducă pe linia de plutire acest gen de joc, fiind ceva mai reușit decât fratele lui mai mic Police Quest 1.

All Star Baseball '99 58
 Un simulator sportiv extrem de reușit care conține foarte multe elemente luate de pe marile arene ale acestui gen de sport.

Street Racer 60
 Dacă v-ați săturat de simulatoarele de curse cu mașini „monotone

și mărginite”, iată un joc care îmbină cursa propriu-zisă cu mai multe elemente umoristice și distractive.



Kickoff 98 62
Pasă, șut și... GOOOL!!! Kickoff 98 face cinste acestui gen de joc, situându-se printre primele jocuri de acest gen.

Shogo 64
Un Shooter 3D care, chiar dacă are mai multe asemănări cu alte jocuri de acest gen, cum ar fi Quake, are ceva care vă va atrage în mod sigur.

Evolution 66
Un RTS extrem de unic și original care te duce mult de tot înapoi în timp și care te provoacă la o luptă împotriva timpului.

Motorcross Madness 69
Motoare puternice, cascadorii periculoase și tot ce îți poate dori un amator de senzații tari de la un simulator de acest gen.

Review Special

Interactive Magic 73
Descoperiți împreună cu noi universul I-Magic

Seven Kingdom 74



Un joc de strategie adevărată care îți va pune mintea la grele încercări și mai ales...There can be only one!!!

Air Warrior 76
Istoria războaielor mondiale, avioane old time și bum-bumuri cu nemții, rușii, japonezii și americanii.

IM1A2Abrams 77
Dealuri, trupe, tancuri inamice și clădiri, toate foarte bine realizate. Cam asta puteți să distrugeți cu puternicul și imensul tanc Abrams.

Fallen Haven 78
Posibilitatea de a juca un RTS de calitate cu mai multe nivele tactice și în care harta noii Terra este împărțită în 21 de provincii.

Great Battles 80
Marile bătălii ale antichității, mari conducători de imperii: Hannibal, Alexander și Caesar, toate realizate într-o grafică excelentă.



Fun Stuff

Ha ha ha! Hi hi hi! Ho ho ho! 82

Hardware

Let's have some joysticks 84

Muzică

Sony Music vă prezintă cele mai noi apariții muzicale pe piața românească..... 87

Multimedia

Noțiuni de bază despre tracking 88

Tools

Grafică 3D. Lexicon de termeni 90

Chat room

Let's have some nice bla-bla 94

Demo-uri jucabile:

Carmageddon 2 - SCI

Mad Max s-a întors. Duzine de oameni inocenți, câini și alte victime, sunt gata de a fi călcați...



Delta Force - Novalogic

O clonă a New Spec Ops sau Rainbow Six. Un comando special este gata de a ataca baza unui cartel de droguri. Detaliile arată ca într-un engine Voxel Space 3, dar nu este necesară o placă 3D.

Dethkarz - Melbourne

Un joc de curse foarte rapid și care arată bine, de la cei care au făcut KKND.

Enemy Infestation - Clockworks

O strategie real-time de forma X-COM, unde coloniștii sunt niște extraterestrii care se luptă unii contra altora.

F-16 Multirole Fighter - Novalogic

Un alt simulator de avion F-16 de la Novalogic.

Get Medieval - Monolith/Microids

Un joc de acțiune rapidă și fantezistă, care suportă un mod cooperativ de până la patru jucători.

Livewire - SCI

Un fel de joc de logică foarte ușor de jucat.

Oddworld: Abe's Exoddus - Oddworld/GT

La naiba, asta este ceva. Un demo imens al noilor aventuri ale lui Abe. Personajul este în continuare haios și vocile sună ca la un adevărat idiot. Sunt idei noi, mișcări și locații noi de explorat. Nu uitați să cântați.

Magic&Mayhem - Virgin

O interesată strategie RPG fantastică, un mix de genul Diablo sau Hexlore. Folosește-te de magii pentru a distruge tot

ce mișcă. Demo-ul conține două nivele.

Monaco Grand Prix Racing 2 - Ubi Soft

Luați un F1 Racing clasic și ultimul Grand Prix Legends, amestecați-le și veți obține Monaco GR Racing 2. Noul joc de curse de la Ubi Soft pentru cea mai tare cursă de mașini din zilele noastre și din toată istoria.

Need For Speed 3 - EA

Aceasta este cea mai nouă versiune a NFS 3. Gustați adevărata senzație a vitezei.

Populous 3 - Bullfrog/EA

În sfârșit, unul dintre cele mai așteptate demo-uri ale acestui an este aici. Populous 3 vine cu un tutorial detaliat, trei misiuni și un nivel multiplayer. Cel mai uluitor și promițător joc de la sfârșitul anului 98.

Powerslide - Ratbag/GT

Mai există doar o singură distracție în urma holocaustului din anul 2020 – curse de mașini offroad Powerslide.

Rage of Mages - Monolith/Microids

Un antrenant RPG pentru vârsta mijlocie, cu un engine familiar, asemănător cu Warcraft 2.

SHOGO - Monolith/Microids

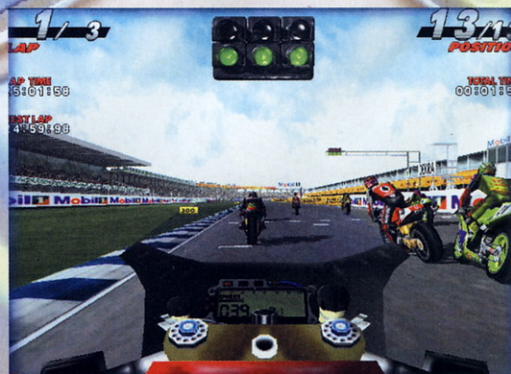
Mult așteptatul shooter 3D cu o poveste interesantă. Jumătate om, jumătate robot.

Speed Busters - Ubi Soft

Se caută șoferi pentru un extraordinar joc de curse. Nu ai nevoie de permis de conducere pentru că nu credem că vei avea nevoie de el.

Superbike World Championship - Milestone/Virgin

Un fantastic demo de curse de motociclete, dar care are un singur neajuns – o limită de timp. Nu veți termina nici măcar o singură cursă.



WW2 Fighters - Jane's/EA

Șase minute în căldura din Battle of Ardenes. Un alt simulator din al doilea război mondial.

Hotshots:**Battle Cruiser 3020 A.D - Derek Smart**

Un nou Battle Cruiser cu 45 de îmbunătățiri pentru multiplayer și cu posibilitatea de a-ți realiza propriile construcții pe planetă.

Half-life - Valve/Sierra

Probabil cel mai promițător joc 3D pe care l-am văzut vreodată.

Gansters - Eidos

Ați vrut vreodată să fiți un gangster adevărat în Chicago în anii 1920? Orașul New Temperance cu 5000 de oameni, te așteaptă.

Braveheart - Eidos

Un câștigător de Oscar vine încetșor spre lumea jocurilor pe calculator. Asemănător cu Myth cu strategie 3D, va avea suportul lui Mel Gibson.

Galleon - Interplay

O aventură cu piraiți produsă de un grup de ex-lucrători la Core Design, care ar putea să fie un oponent puternic pentru titlurile precum Tomb Rider 4.

Indiana Jones 3D - Lucasarts/Activision

Câteva imagini noi de la următorul joc Indy. Bucurați-vă de ele.

Kingpin - Interplay

Primele imagini dintr-un joc de tir cu gangsteri, construit pe un engine Quake 2.

Torment - Interplay

Un joc RPG nou cu licență TSR Planetscape, cu un engine ca poarta lui Baldur și o poveste ca Sanitarium. Bune condiții de început, nu-i așa?

X-Wing Alliance - LucasArts/Activision

Probabil cel mai promițător simulator de Star Wars de până acum. 50 de misiuni într-un engine superior, multiplayer și posibilitatea de a zbura cu Millennium Falcon!

Shareware:**3-D Fotocube**

Luați de la ună până la șase din imaginile favorite BMP sau JPG și puneți-le în cuburi rotative 3D pe un fundal de stele strălucitoare.

AutoMate

O aplicație asemănătoare cu Task Scheduler, dar mult mai puternică.

AX Synth

Sintetizator MIDI sub DOS. Rulare verticală GUI pentru crearea de noi sunete cu ajutorul keyboard-ului sau claviaturilor.

BS/1 Small Business

Un program de afaceri la îndemâna oricui, realizat pentru păstrarea de date despre clienți, date despre angajați, etc.

Calendar Builder

Program pentru crearea unui calendar profesional.

CDML Calculator

Versiune îmbunătățită a calculatorului de sub Windows.

Clox 2000

Cinci sau șapte ceasuri digitale/analoage în diferite fuse orare. Poate fi setat și via Internet.

CyberView Image

Un ușor program de micșorare a fișierelor JPEG, fără a pierde din calitate.

Visual Calendar

Program pentru planificarea de întâlniri, cu vizualizare săptămânală.

WinAMP 2.02

Ultima versiune de player MP3.

Desktop-themes:

Dune 2000

Magic The Gathering

Postal

SpecOps

Worms 2

Updates:

Dark Earth v1.1

Diablo v1.07

Dominion v1.2

Jazz Jackrabbit 2 v1.23

Panzer Commander v1.2

Quake II v3.19

Unrealv2.17 beta

FLASH

Aureal pune la încercare pe cei de la Creative Labs

Aureal Semiconductor a anunțat public că cei de la Creative Labs i-au dat în judecată, spunând că au făcut publicitate falsă și nu au dat dovadă de fair-play în afaceri. Ca drept răspuns la aceste afirmații, Aureal Semiconductor i-au invitat pe cei de la Creative Labs la o întâlnire pentru a discuta și rezolva cele două probleme.

Microsoft schimbă numele IGZ-ului

Microsoft a anunțat că va schimba numele serviciului pentru jocurile de rețea din Internet Gaming Zone în MSN Gaming Zone. Noul nume reflectă rolul lui ca destinație pentru MSN, Microsoft Service Network. Noul site pentru lumea jocurilor va fi îmbunătățit cu informații cheie pentru anumite jocuri (cheat-uri probabil) și informații despre producătorii de jocuri, despre partenerii cu care colaborează.

Mindscape recunoaște că lucrează la Prince of Persia 3D

Mindscape confirmă afirmațiile legate de faptul că lucrează la realizarea unei îmbunătățiri a renumitului joc, Prince of Persia (acum 3D). Prince of Persia 3D va avea o acțiune gen Tomb Raider, dar cu o excepție: acest joc va avea principiul cel vechi, acela de a termina nivelul și nu de a împușca toți inamicii pe care îi întâlnești pe drumul tău. Vor fi o mulțime de sărituri de pe o platformă pe alta, de obstacole de trecut și multe altele. Dacă cunoașteți jocul original, atunci imaginați-vi-l nu 2D, ci 3D.

KLINGON HONOR GUARD

Ce este *Klinton Honor Guard*? Există mai multe jocuri bazate pe Unreal engine, multe dintre ele neapărate pe piață încă. Dintre acestea face parte și acest joc.

Micropose și-a propus să realizeze un joc deosebit atât din punct de vedere al graficii și sunetului cât și din punct de vedere al acțiunii jocului. Intriga este destul de interesantă și începe într-un mod spectaculos și inedit. Are loc o încercare de asasinat asupra lui Gowron,

conducătorul imperiului klingonian. Ca membru nou al gărzii regale, Honor Guard, ai datoria să descoperi cine se află în spatele acestei încercări de asasinat și să-i extermini. Jocul conține 19 misiuni și 26 de nivele. Acestea includ lupte cu arme, dintre care 4 sunt luate din Star Trek: The Next Generation, iar 6 au fost create special pentru acest joc:



Disruptor Pistol (blasterul care îl primești la început) sau Disruptor Rifle. Există peste 20 de popoare și creaturi cum ar fi: Andornas, Lethians, Nausicans, Battle Droids și, bineînțeles, Klingonians. Peste 200 de animații sunt folosite pentru realizarea mișcării personajelor. Gradul de dificultate este balansat, fiind mai ușor la începutul jocului și mai greu pe timp ce te apropie de sfârșit. Una peste alta, *Klinton Honor Guard* Este un joc extraordinar, gen Star Trek stilizat și îmbunătățit, în care fiecare aspect al jocului a fost renovat, începând cu grafica 3D.

NASCAR

Din nou vitează nebunească într-un joc lansat de **Sierra Sports** pe teritoriul continentului nord-american, mai precis în Statele Unite. Firma anunță lansarea jocului *Nascar Racing 1999* în octombrie anul acesta. Produs de **Papyrus**, creatorii mai multor jocuri din această serie, *Nascar 99* aduce multe lucruri noi în domeniul simulatoarelor de curse. Mașinile și driverii sunt creați după cei din realitate. La fel sunt și multe alte trăsături de bază ale jocului. Există 34

de curse, dintre care 12 noi, care nu au mai fost incluse în jocuri de tip Las Vegas, Homestead sau Heart-land Park Topeka. Grafica în 3D este excelent realizată, dar și background-ul sonor, care este luat de pe marile arene americane. Cei care își vor procura *Nascar 99* vor avea acces și la un alt joc de acest gen de la **Sierra Sports** și anume *Nascar Racing Online Series*. În acest joc, fanii curselor de mașini se vor putea întrece cu gameri din toată lumea, putând să-și testeze astfel îndemânarea la volan. 1,2,3...și GO!!!

Acer Un nou monitor

Acer își extinde seria Vivid cu un nou monitor de 21" destinat utilizatorilor profesioniști. Acesta se numește **AcerView 211c**, oferă o calitate a imaginii foarte bună și fără pălpări. Odată cu noul design, **AcerView 211c** a adus și cea mai nouă tehnologie: cu o singură apăsare a unui buton special, monitorul își va autocalibra geometria, mărimea și poziția imaginii. Interfața USB va oferi „hot” plug and play pentru perifericele din afara carcasi calculatorului, iar



controalele OSD avansate, incluzând reconfigurările de convergență, puritate și moire, vor îndeplini cererile utilizatorilor de CAD/CAM. Totodată, nivelul de radiație al monitorului este foarte redus, integrându-se în standardul TCO 95 și respectând standardele VSA-EPA Power Management prin consumul redus de energie: în mod stand-by mai mic de 15W, iar în mod activ de până la maxim 165 W.

Informații suplimentare:
MGT Trade
Tel: 01/232 88 94
Fax: 01/232 88 99

talón de comandă **LEVEL**

☐ **DA**, vă rog să-mi trimiteți următoarele reviste:

| Revista | Buc. | Preț unitar | Preț total |
|--------------|------|-------------|------------|
| LEVEL Nr. 1 | | 7.000 | |
| LEVEL Nr. 2 | | 7.000 | |
| LEVEL Nr. 3 | | 10.000 | |
| LEVEL Nr. 4 | | 10.000 | |
| LEVEL Nr. 5 | | 10.000 | |
| LEVEL Nr. 6 | | 10.000 | |
| LEVEL Nr. 7 | | 10.000 | |
| LEVEL Nr. 8 | | 18.000 | |
| LEVEL Nr. 9 | | 18.000 | |
| LEVEL Nr. 10 | | 18.000 | |
| LEVEL Nr. 11 | | 18.000 | |
| LEVEL Nr. 12 | | 22.000 | |

TOTAL:

Vă rog să expediați revistele pe adresa de mai jos:

| | | | | |
|----------------|-----|---------|-------|-----|
| Nume, Prenume: | | | | |
| Str. | Nr. | Bl. | Sc. | Ap. |
| Loc. | Cod | | Județ | |
| Telefon: | | E-mail: | | |

Am plătit lei în data de prin ☐ mandatul poștal nr.
☐ ordinul de plată nr.

Semnătura:

ATENȚIE!

Înainte de a efectua plata, vă rugăm să telefonați la redacție pentru a vă asigura că mai există în stoc revistele solicitate.

(068/153108, 068/150886)

Plata se poate efectua prin mandat poștal pe adresa:

D-na Ioana Bădescu,
OP 13, CP 4, 2200 Brașov
 sau prin ordin de plată în
 contul „Vogel Publishing”

37075 la Societe Generale Brașov

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății **NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!**

Nu expediem reviste ramburs!

11/98

TOP TEN

Și astfel am ajuns și la o sută de pagini... Prin intermediul vostru, al cititorilor noștri fideli. Acum trebuie să facem față unui număr tot mai mare de taloane de top și de scrisori. Poate că mulți s-au întrebat cum realizăm noi acest top ten. Regula este simplă: titlul care se regăsește cel mai frecvent în taloane iese pe locul întâi și tot așa. Luna aceasta a trebuit să prelucrăm nici mai mult nici mai puțin de 674 de taloane de top ten... Groaznică muncă! So what, says LEVEL... Be happy and enjoy the winners of the month!

TOP TEN

Scrieți mai jos primele zece jocuri preferate de voi și trimiteți apoi acest talon pe adresa redacției noastre.

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____
7. _____
8. _____
9. _____
10. _____

And the winner is...

Și primele zece jocuri alese de voi luna aceasta sunt:

| Poziția | Titlu | Producător | Tendința |
|---------|--------------------|-------------------|----------|
| 1. | Quake2 | ID Software | ↔ |
| 2. | Age of Empires | Ensemble | ↔ |
| 3. | Starcraft | Blizzard | → |
| 4. | Tomb Raider II | Core Design | → |
| 5. | Dark Reign | Auran | → |
| 6. | Diablo | Blizzard | → |
| 7. | Mortal Kombat Tri. | Midway | ↔ |
| 8. | Motorhead | Digital Illusions | → |
| 9. | FIFA RTWC '98 | EA | → |
| 10. | Total Annihilation | Cavedog | → |

talon de abonament

Decupați talonul din revistă, completați-l și expediați-l împreună cu copia chitanței sau a ordinului de plată pe adresa
OP 13, CP 4, 2200 Brașov,
pentru departamentul "ABONAMENTE".

Firmele se pot abona prin intermediul RODIPET SA, poziția de catalog 4262.

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

Plata se poate efectua prin mandat poștal pe adresa:

d-na Ioana Bădescu, OP 13, CP 4,
2200 Brașov.

sau prin ordin de plată în contul
"Vogel Publishing".

37075 la Societe Generale Brașov.

talon de abonament

☐ **DA**, doresc un **ABONAMENT** la revista **LEVEL** cu CD, pe o perioadă de:

☐ 6 luni, la prețul de ☐ 114.000 lei

☐ 12 luni, la prețul de ☐ 228.000 lei

începând cu luna:

| | | | | |
|----------------|-----|---------|-----|-----|
| Nume, Prenume: | | | | |
| Str. | Nr. | Bl. | Sc. | Ap. |
| Loc. | Cod | Județ | | |
| Telefon: | | E-mail: | | |

Am plătit lei în data de cu

☐ mandatul poștal nr.

☐ ordinul de plată nr.

11/98

Stimați cititori,

După cum, ați observat, introducerea TVA-ului pe tipărituri ne-a obligat să mărim prețul revistei. Totodată, am fost nevoiți să mărim și prețul abonamentului.

Vă rugăm deci să nu mai trimiteți taloane de abonament vechi (la vechiul preț) după data de 1 noiembrie.

După această dată se vor lua în considerare numai taloanele de abonament la prețul nou. Dacă ați observat prea târziu acest anunț și ați trimis deja talonul cu prețul vechi, vă rugăm să achitați diferența de preț.

Vă mulțumim pentru înțelegere!

Câștigătorii megatombolei LEVEL

Ei, iată că am dus la bun sfârșit și cel mai tare concurs organizat de noi până acum! În total am primit peste 1800 de chestionare, prelucrarea tuturor datelor luându-ne peste trei săptămâni. În sfârșit, suntem mulțumiți că am primit atâtea taloane și că în sfârșit am aflat ceea ce ne interesa: părerea cititorilor noștri despre noua revistă LEVEL. Și acum, să trecem la câștigători, nu înainte de a vă spune că cei care au câștigat la tombolă vor fi anunțați telefonic și sigur că pozele unora dintre aceștia vor apărea și-n revistă.

Iova Dorin (Arad) - Sistemul Pentium II

Zup Dănuț Leon (Suceava) - Placa 3Dfx Voodoo2

Popa Nicu Cornel (Brașov) - Sound 64 Dynamic 3D

Vișa Florin (Câmpina) - Jocul POD

Cașcaval George (Sf. Gheorghe) - Jocul POD

Marcu Bogdan (Slobozia) - Jocul POD

Antipa Daniel (Brăila) - Jocul SubCulture

Căleanu Cătălin (Timișoara) - Jocul SubCulture

Ilieșu Bogdan (Cluj-Napoca) - Jocul SubCulture

Pop Mihael (București) - Mouse-ul WinAuto 98

Cange Gicu-Mihai (Galați) - Mouse-ul WinTrack

Clitman Iulian (București) - Mouse-ul ScrollTrack

Hodiș Cristian (Caracal) - Mouse-ul WinEasy

Mitrache Teodor (Tulcea) - Abonament LEVEL

Andronache Daniel (Săvârșin) - Abonament LEVEL

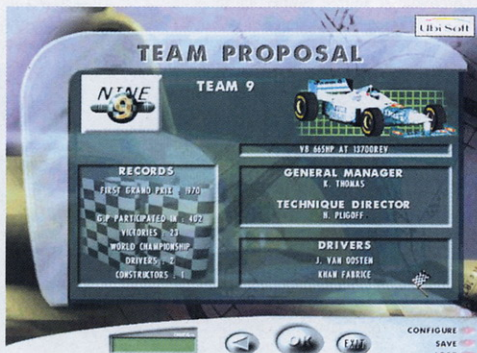
Cruțeru Cosmin (Crasna) - Abonament LEVEL

Cojocaru Bogdan (Ploiești) - Abonament LEVEL

Chișu Teodor (Cluj-Napoca) - Abonament LEVEL

MONACO GRAND PRIX RACING SIMULATION 2

Ubi Soft are plăcerea să vă anunțe apariția în viitorul apropiat a unui nou simulator de mașini. Folosind ideile fanilor acestui gen de jocuri de pe întreg mapamondul precum și trăsături din cursele reale, **Ubi Soft** a creat un simulator pe care ei îl numesc „dream simulation”. Domnul Stephan Decroix, șeful echipei realizatoare, spune: „Dacă gamerii visau să joace un simulator apropiat cât mai mult de realitate, *Monaco Grand Prix Racing Simulation 2* le va satisface fără îndoială pofta de joc”. Acest joc nu va simula doar cursa, ci totul ceea ce ține de ea. Jocul conține 17 curse, 11 echipe și 22 de oponenți, fiecare dintre ei cu comportamentul și strategia celor din realitate.



Gamerii pot controla aproape fiecare aspect al jocului, de la prepararea mașinii până la strategiile de joc. Au fost introduse noi regulamente, astfel încât jucătorii să simtă presiunea fiecărei curse. Există opțiunile de multiplayer, de joc în rețea sau pe Internet. *MGPRS 2* reprezintă un simulator foarte reușit, atât din punct de vedere al graficii cât și din punctul de vedere al autenticității.

NBA Live 99

Sport, sport, sport. Mai exact basketball, cel mai răspândit sport de pe teritoriul SUA, o febră care a cuprins întreg globul pământesc. Este normal că nu toată lumea, dintr-un motiv sau altul, poate să joace acest superb sport. De aceea, *EA Sports* ne oferă o alternativă – sport pe calculator. În acest an, *EA Sports* a dat ceea ce a avut mai bun și peste toate variantele precedente a scos ultimul răcnit în materie de basketball. Așa că încălțați-vă tenișii de baschet și pregătiți-vă să alergați în această toamnă la cel mai apropiat magazin de jocuri pentru a intra în posesia ultimului release **NBA Live 99**. *EA* ne spune că pentru prima dată au

reușit să personalizeze jucătorii cu o mimică adecvată fazelor din joc. Ați citit bine! Dacă un jucător rămâne fără mingă în urma unui atac, o să rămână cu buza umflată (ca să zic așa, adică posomorât), în schimb, dacă îi reușește un SlamDunk de 360 de grade un zâmbet sau chiar râs îi va lumina întreaga față... în total veți vedea cam 30 de expresii diferite. Tot ce ține de acest nou joc este foarte realist: jucătorii fac parte din noua generație de grafică poligonală, există noi scheme de joc, de slam-uri, există tribune în mișcare, totul într-o atmosferă sonoră excepțională. AI-ul acestui joc a fost schimbat față de cele anterioare, jucătorii având diferite reacții în funcție de ceea ce se întâmplă pe teren.



FLASH

Realitate subacvatică ?

KO Interactive s-au gândit ca în această lună să scoată pe piață noul simulator de luptă subacvatică 3D, *Shattered Reality*, un joc care rulează numai sub Windows 95/98, este gândit pentru ultima generație a tehnologiei 3D. Va fi suportat de 3D Labs Permedia3, 3Dfx Voodoo Riva Banshee, ATI Rage 128, Matrox G200, nVIDIA RIVA TNT, Real3D Starfighter, S3 Savage 3D și 3Dnow!

FireTeam – versiune beta

Se va lansa o versiune beta a jocului *FireTeam* produs de Multitude Inc., incluzând acțiune real-time precum și posibilitatea de a cheata cu ceilalți coechipieri. Ceva nou – jocul va fi disponibil doar pentru 3.500 de utilizatori, după care nu se vor mai da pe piață versiuni beta, urmând să apară jocul în versiune finală. Scopul acestui test este acela de a vedea cum se vor adapta server-ele la acest joc până când va apărea versiunea întreagă, cândva în decembrie.

Motorola

Motorola a lansat un nou pachet TV set care combină comunicațiile, computerul și tehnologiile de entertainment. Noua cutie spune adio componentelor hardware separate pentru funcții cum ar fi mărirea vitezei de acces a Internet-ului.

Cel mai bine vândute

PC Data Market a anunțat că, în urma studiilor întreprinse, cel mai bine vândute sisteme ale lunii august au fost Pavilion 6330 de la Hewlett Packard și iMac de la Apple. HP 6330 a reprezentat 8,6 procente din totalul de sisteme vândute, iar iMac 7,1 procente. De menționat că iMac-ul a fost disponibil doar în ultimele 17 zile ale lunii august.

FLASH

S-a deschis sezonul la Safari Hunter

Cei de la Expert Software au anunțat că au scos pe piață Safari Hunter, un joc în care ori ucizi ori vei fi ucis într-o călătorie prin câmpiile și savanele Africii. În Safari Hunter poți vâna elefanți, lei, zebre și rinoceri. Ca jucător îți poți alege terenul, găsirea de vânat, armele și urmărirea unei curse de-a lungul sălbăticilor. Atenție! Dacă un animal te-a mirosit, te-a văzut sau te-a auzit, poți fi siguri că s-au schimbat rolurile între vânat și vânător.

Stainless Steel s-a mutat în Massachusetts

Studiourile Stainless Steel, fondate de către Rick Goodman și-a mutat sediul în noul cartier general din Cambridge. De aici, compania va continua lucrul la Empire Earth, un joc de strategie real-time. Goodman a spus: „Am pierdut luni întregi de zile pentru a găsi cel mai perfect spațiu de birouri, mediul ideal de muncă pentru întreg personal. Stilul personal al companiei implică participarea activă a întregului personal din cadrul companiei. Deci, fiind toată lumea într-un singur loc, și lucrând împreună într-un mediu confortabil și la un grad de funcționalitate ridicat, înseamnă a învinge”.

I-Magic se alătură AOL

Interactive Magic a anunțat public că au creat o relație între ei și AOL (America OnLine) pentru a introduce Raider War în rețeaua AOL (AOL keyword: Games). „America OnLine are o audiență de peste 13 milioane de membri și suntem foarte mulțumiți să avem un parteneriat de distribuție cu ei. Acest lucru este un pas însemnat în planul companiei de expandare a distribuției jocurilor realizate de Interactive Magic” a declarat purtătorul de cuvânt al celor de la I-Magic, domnul „Wild Bill” Stealey.

SUBMARINE TITANS

Megamedia Australia a lansat pe piață o cantitate apreciabilă de jocuri de bună calitate. De data aceasta, echipa de designeri a realizat un joc a cărui acțiune se petrece în adâncul apelor. Acesta este un RTS deosebit de bine realizat, cu o grafică excelentă și o intrigă pe măsură. Există două popoare care se luptă pentru supremație și anume White Sharks și Black Octopuses. Nu contează de care parte alegi să lupți, ci contează modul în



care îți conduci armata. Poți alege dintre 18 tipuri de submarine, unul dintre ele fiind Battle Dolphins. Metalul din mine, oxigenul extras din apă și un element specific numit Corium276 sunt vitale pentru tine și armata ta. Nu a fost uitat nici armamentul care constă în lasere și torpile distrugătoare. Combinând grafica foarte bună cu intriga destul de autentică, Megamedia a realizat un RTS al adâncurilor destul de reușit, în care îți poți testa priceperea într-ale organizării și con-

cerii unei armate. De acum încolo numai de tine depinde supraviețuirea ta și a vitejilor tăi camarazi. Tu hotărăști destinul fiecăruia. Se poate juca împotriva calculatorului al cărui AI este destul de bun sau în opțiune multi-player care face jocul mult mai interesant.

Diamond Monster Sound MX200

Vrei să câștigi suport de sunet 3D? atunci ai nevoie de Monster Sound MX200. Este foarte ușor de instalat. Efectiv o introduci în slotul său, rebootezi sistemul și încarci driverele. Diamond recomandă să lași vechea ta

placă de sunet la locul ei pentru a suporta vechile jocuri bazate DOS. Odată instalată, ai opțiunea să rulezi două din cele 4 boxe, pentru full-surround. Efectul generat de câști anexate la 4 boxe este uimitor. Placa nu arată o mare diferență față de o placă care suportă 2 boxe (ISA sau PCI) în cazul jocurilor care nu suportă sunet 3D.

TERMINUS

Acțiunea jocului este plasată undeva în jurul anului 2197. Oamenii sunt scandalosi și puși pe ceață, granițele se modifică încontinuu, iar ocupațiile principale erau plimbatul cu navele spațiale, trasul unuia în altul și liberul schimb al mărfurilor. La început, primești o coajă de navă și poți să pleci în orice direcție vor mușchii tăi. Cu toate că au mai existat jocuri de acest gen cum ar fi Privateer sau Elite, Firma Vicarious Vision speră că opțiunea multiplayer introdusă de ei va împinge acest gen de joc la un LEVEL mai înalt. La fel ca în Privateer 3, gamerii își pot seta servere care să ruleze în real-time. Practic server-ul conduce economia, populează pământul cu oa-

meni și înființează rute de comerț. Jucătorii pot trimite oamenii în orice loc din univers sau îi pot înrola în armată să lupte contra piratilor. Poți să te ocupi cu vânzarea și cumpărarea navelor. Una peste alta, Terminus este un joc multilateral care îți pune la încercare talentul de bun organizator și manager, dar și abilitatea de a te descurca într-o lume plină de războaie și haos.



Global Domination

Ați visat vreodată să schimbați locul cu o mare oficialitate militară, cu cineva care face toate planurile strategice pentru o națiune și face ca alte națiuni să tremure de frică numai când aude numele lui? Ei bine, nu mai visați tineri Napoleononi, pentru că cei de la *Psygnosis* v-au creat habitatul perfect! În esență, **Global Domination**, este un joc de strategie real-time, o combinație între Risk, Missile

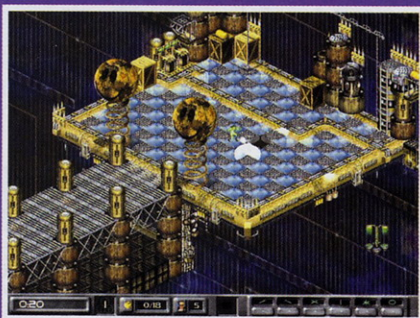


Comand și Comand&Conquer. Este anul 2015, iar haosul plutește în aer, toate națiunile sunt în război. Fiecare își apără propriile teritorii, dar totodată încearcă să cucerească și „grădina” vecinului. Astfel, cu cât mai mult teren deții, cu atât ești mai puternic, dar trebuie să fii atent pentru că goana după alte teritorii ar putea duce la pierderea propriului teritoriu (rachetele pot să cadă din senin și să te lase cu buza umflată). Pe scurt, cam așa sună jocul: ești un nou recrut în ULTRA (Universal Tactical Response Agency, agenție care luptă contra WOE – World Order Enterprise), și ești pus la o serie de probe pentru a-ți demonstra capacitatea de strateg, după care ești trimis în diferite misiuni. Acestea au următoarele teme: protejează Argentina, distruge India, dar nu care cumva să-i faci vreun rău Australiei de Est. Toate una peste alta trebuie să-ți îndeplinești cu strictețe ordinele și să-ți folosești la maximum cunoștințele strategice și tactice.

Lode Runner 2

Pregătiți-vă oameni buni pentru că clasicul joc al anilor '80 revine pentru a se răzbuna pe anii '90! Iată că **Lode Runner 2** de la *Presage Software* și publicat de GT Interactive va continua să ne bucure inima. Jocul se va clădi pe tema originală, dar va avea o nouă imagine care se cerea datorită jocurilor prezente de pe piață care impun o anumită grafică și un anumit gen de opțiuni. Noi am jucat un pre-release al acestui joc și trebuie să vă spun că acest joc este de teapa celor care odată începute devin un drog și greu te scapi de ele. Nu există taste și alte șiretlicuri de ținut minte, ci pur și simplu cu cele 4 keypad-uri și trasul cu pușca începi o aventură de neuitat (aventură pentru că te distrezi, își crește tensiunea la unele faze și multe alte peripeții care așteaptă

să fie descoperite de voi). La fel ca toate jocuri de acest gen, scopul lui este să înalțezi cât mai mult, să aduni aur, aur fără de care nu putem trece la faza următoare. Vorbărie multă... așa că mai bine îl încercați voi personal și o să-i faceți singuri reclamă.



Wacom Sistem bazat pe tabletă grafică

Firma japoneză WACOM, lider mondial în producția de tablete grafice (peste 70% din piața mondială de tablete grafice profesionale), a lansat o nouă gamă de produse incluse în noul sistem bazat pe tabletă grafică, Intuos. Cu Intuos, Wacom a dezvoltat un sistem integrat de unelte, proiectate pentru a funcționa împreună, într-un mod



intuitiv. Sistemul este format din tabletă grafică, Intuos pen și Intuos 4D mouse, Intuos Stroke Pen, Intuos Inking Pen și Intuos Airbrush sunt opționale.

Intuos le va permite celor care desenează, proiectează, editează imagine sau navighează prin calculator, să dispună de un sistem complet configurabil și, în același timp, performant.

Informații suplimentare:
MGT Trade
Tel: 01/232 88 94
Fax: 01/232 88 99

FLASH

Achiziție?

Producătorul american de semiconductori, Intel a reafirmat ca este hotărât să devină jucătorul principal pe piața rețelilor mici. Anunțul a fost urmat de zvonuri precum că Intel se pregătește să achiziționeze 3Com.

Schimbare de planuri

Se pare că IBM se pregătește să vândă afacerea sa care se ocupa de rețeaua globală bazată pe Internet. Această mișcare ar permite companiei să se concentreze asupra părții de software și asupra serviciilor de consultanță.

Citiți pe întuneric!

Cărțile electronice sunt acum disponibile pe Internet și la site-urile retailer-ilor online precum Online Originals. Cărțile pot fi citite cu ajutorul unor device-uri precum PalmPilot de la 3Com.

MIMIC vs. iMac

Un computer de 499\$ realizat de eMachines în colaborare cu TriGem Inc și Korean Data Systems, va oferi look-and-feel-ul sistemului iMac de la Adobe, dar va fi bazat pe sistemul de operare Windows 95 și va avea integrat noul procesor Celeron de 333Mhz de la Intel. Va fi mai înalt decât iMac-ul, va fi colorat (probabil verde sau ivoriu) și, spre deosebire de iMac, va avea unitate de floppy-disk.

Alianțe

Se pare că alianțele dintre companiile de Internet și marile firme de tehnică de calcul sunt din ce în ce mai dese. Yahoo! a anunțat un parteneriat cu AT&T World Net Service, în timp ce Excite a dezvăluit faptul că va oferi servicii pentru Dell Computers.

FLASH

Sierra dă drumul la Lords of Magic SE

Sierra Studios a declarat presei că a terminat Lords Of Magic Special Edition (LOMSE). LOMSE include jocul întreg Lords of Magic plus pachetul de Legends of Urak Quest cu îmbunătățiri substanțiale și încă cinci noi quest-uri (povești recreative din trecutul legendarului Urak, umplute cu personaje unice, noi misiuni și aventuri spectaculoase care dau posibilitatea jucătorilor să caute Holy Grail, să-l provoace pe Attila). Pachetul va conține și un editor de hărți, 8 creaturi magice noi, un AI îmbunătățit, peșteri multi-level. Dacă cumva aveți Lords of Magic, pachetul nou vă va costa 20 de dolari în loc de 39.95.

3D Railroad, șef de tren

Abacadada ne informează că noul release, un simulator de tren intitulat 3D Railroad Master tocmai a părăsit depourile aflate în studiourile lor. Oferind control în timp-real, operațiuni realiste și grafică 3D, jocul promite multe, acoperind piața acestui gen de simulatoare. Jucătorii vor avea control asupra accelerației, frânelor, hornului, luminilor și chiar asupra macazelor. Vom avea la dispoziție o opțiune în care putem construi trenuri cum ne place, chiar putem proiecta anumite vagoane speciale și să le dăm misiuni, în funcție de trenul la care le vom lega sau de destinația lor.

Heavy Gear 2 și-a făcut apariția

Cei de la Activision vor scoate pe 2 noiembrie, data oficială a lansării, noul demo Heavy Gear 2. Demo-ul conține trei misiuni specifice single player, dar care nu vor apărea în versiunea finală a acestui joc. Săptămâna 2-8 noiembrie se va intitula Gear Pilot Recruitment Week și toți care vor download acest demo vor avea șansa să câștige marele premiu – un calculator la 400 MHz precum și numeroase alte premii.

Sonigistix Monsoon MM-100

Atașat la placa voastră de sunet, sistemul audio Monsoon - alcătuit din două boxe satelit plate, subwoofer și amplificatoare încorporate - va adăuga un sunet deosebit cu efecte 3D. Pentru a instala Monsoon, atașați o linie stereo pornind din mufa de ieșire a Pc-ului

până la sunwoofer, atașați boxele satelit și poziționați-le echidistant, ca de obicei de-o parte și de alta a Pc-ului. Atașați adaptorul AC și pregătiți-vă pentru sunetul Cd-urilor, jocurilor și DVD-urilor. Sistemul Monsoon MM-100 aduce o calitate audio deosebită la un preț destul de scăzut (în jur de 230\$ pe piața americană).

Kodak Camera digitală

Cea mai nouă apariție în portofoliul camerelor digitale de la Kodak este DCS 560. Aceasta este o cameră destinată profesioniștilor care resimt necesitatea unui aparat pe care să-l folosească atât în studio cât și pe teren și au nevoie de fotografii cu o rezoluție mare. Rezultată dintr-o colaborare, DCS 560 îmbină tehnologia digitală de la Kodak cu sistemul optic de la Canon. Este o cameră digitală integrată SLR (single lens reflex) concepută special pentru a da posibilitatea profesioniștilor să folosească tehnicile clasice de fotografiere cum ar fi de exemplu controlul perspectivei. DCS 560 beneficiază de o rezoluție de 6 mi-



lioane de pixeli și 18 MB, iar rata de fotografiere vă permite să captați imagini succesive ale imaginilor în mișcare. Totodată, camera are un senzor de șase megapixeli Charged Coupled Device (CCD) care oferă rezoluția necesară muncii în studio, iar subsistemul SLR dă posibilitatea celor obișnuiți cu aparatele de fotografiat clasice să se familiarizeze repede cu ea. Alte facilități oferite de DCS 560 sunt: răspuns color calibrat și balansul la alb care dau posibilitatea de adaptare la sursa de lumină, ISO flexibil de 80-200, API (Application Programmer Interface) deschis care permite dezvoltatorilor să scrie propriile aplicații software, display LCD pe care puteți vedea imediat imaginile luate, interfața IEEE 1394 etc.

Yamaha Primul CD-RW de 4X

Yamaha va introduce primul CD-rewritable viteză de 4X la scriere, 4X la rescriere și 16X în modul citire. Noile modele Yamaha CRW4416 vor fi lansate în octombrie. Unitățile vor avea interfață SCSI (Small Computer Systems Interface) sau EIDE (Enhanced Integrated Drive Electronics) și vor oferi o viteză de acces de 160 milisecunde și o rată de transfer de până la 2400 Kb pe secundă. Aceste drive-uri vor fi suportate de majoritatea soft-urilor dedicate și vor veni cu Adaptec DirectCD. Totodată, în pachet vor mai fi incluse Adaptec Easy CD Creator pentru realizarea CD-urilor de date și audio, Adobe PhotoDeluxe Bussines Edition pentru crearea de documente profesionale



și management-ul fotografiilor și Adobe PageMill pentru crearea profesională și managementul de pagini web. Inscriptoarele de la Yamaha cer Windows 95, 98 sau Windows NT, iar drive-ul extern SCSI-2 are nevoie de un cablu și adaptor SCSI cu conector SCSI. Sunt totodată și compatibile cu Mac-urile pentru sisteme ce rulează sub OS 7.0.

Informații suplimentare:
MGT Trade
Tel: 01/232 88 94
Fax: 01/232 88 99

Fighter Pilot

Iată un joc de luptă cu avioane realizat de cei de la *Electronic Arts*. Fiind unul din primele pentru ei, pentru o realizare cât mai bună au colaborat cu Jane's Combat Simulations. Ei bine, fani ai luptelor, nu vă ambațați prea mult, pentru că acesta este un joc și nu un simulator de luptă. Am fost informați că nu va exista opțiunea de vedere din cockpit, toată acțiunea având loc la persoana a treia. Vor exista patru

tipuri de avioane Su-35 Flanker, F/A-18 Hornet, F-22 Raptor și preferatul meu F-117A Stealth, toată acțiunea petrecându-se într-un realist peisaj de gen Hollywood, având niște explozii bine realizate. Realizând jocuri ca seria de simulator de elicoptere intitulat *Strike*, precum și *Nuclear Strike*, alt joc de luptă care ne-a încântat inimile în trecut și care au fost adevărate succese, *Electronic Arts* nu poate decât să creeze niște jocuri adevărate care sigur vor cuceri milioane de pasionați de jocuri.



FLASH

Mplayer a trecut de 1.5 milioane de membri

Mplayer a anunțat că a trecut oficial de 1.5 milioane de membri. Devreme în această vară Mplayer a trecut de un milion de membri și a ținut o petrecere pentru acel membru cu numărul de 1 milion. Membrul nr.1 milion a fost familia Frawley din Pennsylvania care a primit din partea firmei un pachet conținând o pagină web construită de cei de la Mplayer, un set de căști audio – reductive de zgomot, un accelerator grafic Voodoo 3D, un pad cu Gravis Xterminator, 10 jocuri preferate de familie peșum și gece și tricouri imprimate cu Mplayer.

GAMELAND

JOCURI SI ACCESORII PC & CONSOLE, HARDWARE MULTIMEDIA

TITLURI UNICE IN UNICUL MAGAZIN SPECIALIZAT

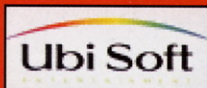


Sos. PANDURI nr. 31

Tel/Fax : 411.10.45

BUCURESTI

PENTRU PROVINCIE: LIVRARI PRIN PRIORIPPOST IN 24 ORE!





Dacă la grafica realistă din Microsoft Flight Simulator se mai adaugă arme și scenarii de luptă (tot atât de realiste), rezultă un simulator de zbor care va deveni un concurent puternic pe piața deja aglomerată a simulatorselor WWII.

Cunoscut și cu numele de Spitfire, MCFS provine din Flight Simulator 98, lucrul care i-a nemulțumit pe fani simulatorselor din cauza FPS-ului (*Frame Per Second*) scăzut al acestuia din urmă. Totuși, Jose Pincero, product manager-ul, susține că nu a introdus avioane din WWII în jocul existent, ci a modificat întreg engine-ul 3D, creând „următoarea versiune de Flight Simulator”. Adevăratul avantaj al jocului este că utilizatorii vor putea adăuga mii de avioane, scenarii, hărți deja existente pentru MFS și, în plus, altele noi, create special pentru MCFS. Ce altă treabă au designerii de la Microsoft decât să deseneze avioane 3D și să scoată bug-uri din Windows 98?

Pentru a oferi senzații cât mai apropiate de cele ale piloților din WWII Microsoft a făcut apel la experiența multor veterani ai aviației, iar jocul realizat de ei suportă dispozitive „force feedback”. În 1982, firma din Silicon Valley se lansa în lumea simu-

jocul conține două campanii single player: The Battle of Britain (1940-43) și The Battle of Europe (1943-1945). MCFS va avea vreo 20-24 misiuni single-player, un generator quick-mission și opțiunea free-flight care va permite jucătorilor să admire minunatul peisaj 3D în care se desfășoară acțiunea.

Realizatorii au recreat în memoria calculatorului drumul Londra - Berlin. Pentru o cât mai mare autenticitate au fost desenate și renderizate 3D clădirile mai importante din marile orașe. Din nefericire, campaniile nu sunt dinamice (ce bombardezi într-o misiune apare la loc în următoarea) dar, pentru a sparge monotonia, avioanele inamice decolează de unde te aștepti mai puțin, astfel că nu știi niciodată de unde vei fi atacat. Fiecare campanie are 18 misiuni, permițând jucătorului să aleagă de partea de care va lupta: Aliați sau Germania. Producătorii au luat în calcul comportamentul atmosferei terestre la diferite înălțimi, adică numărul de particule de aer pe cm³. Astfel aparatul va rula diferit la 6000 metri față de nivelul solului. La o altitudine prea mare se observă și o scădere a manevrabilității concomitent cu scăderea eficienței motorului.

latoarelor prin „Flight Simulator”. Acesta rula pe superperformantul 8086 și avea opțiune de „combat”. După 15 ani de la debut, firma și-a continuat seria cu „Microsoft Flight Simulator 98” în care s-a axat doar pe realism, ignorând total acțiunea (lupta). Noul joc, care combină lupta cu realismul, este așteptat să apară la începutul lunii noiembrie a acestui an. Dar ce are în plus?

Realism, realism, realism ...

Alături de „historical mission”, „dogfight”, „quick combat”,



Din cele 24 de avioane existente în joc poți zbura doar cu 8. Număr absolut suficient având în vedere că fiecare avion are caracteristici diferite. Cockpit-ul diferă de la aparat la aparat, cu toate că funcțiile sunt cam aceleași. Încordarea acumulată într-o misiune în care de-abia reușești să scapi neatinse de gloanțele inamicului este compensată prin secvența de film dintre misiuni. Cu cât dobori mai mulți inamici, cu atât ai șanse mai mari să avansezi în rang și poate chiar să primești o medalie.

Ce m-a impresionat este că fiecare glonț are o traiectorie proprie de zbor, iar avariile provocate de acesta sunt calculate în funcție de forța și locul în care lovește. Încearcă să tragi spre cockpit. Poți ucidă pilotul, iar avionul reacționează corespunzător: nu mai are comenzi și se prăbușește. Poți avaria rând pe rând fiecare motor al bombardierului inamic și va fi distractiv să vedem cum o să zboare fără motoare. Un accent deosebit a fost pus pe explozii. Acestea sunt de asemenea foarte realiste: aparatele lovite se dezmembrează în aer și își încep căderea spre sol ca părți diferite. Uneori pilotul inamic mai sare cu parașuta, spre ghinionul lui... știți la ce mă refer. Pe măsură ce avionul pierde din carburant sau după ce aruncă bombele, greutatea aparatului scade și crește viteza și manevrabilitatea. Terenul deasupra căruia zbori este colorat în 16 biți. Vei putea observa numeroase clădiri;

Messerschmitt Bf 109E

Proiectat de Willy Messerschmitt în 1934, 109-le a fost pentru vremea aceea un avion ultramodern, încastrând marele și sofisticatul motor V-12 în cel mai mic fuselaj posibil cu aripi înguste. În testele din timpul războiului civil din Spania (1936-1939) aparatul s-a dovedit a fi rapid și manevrabil. Bf 109E a apărut deasupra Angliei din 1940. Trenul de aterizare îngust și elicea masivă transformă decolarea și aterizarea în manevre foarte riscante.

Messerschmitt Bf 109G

Acest model a apărut în 1942 și s-a menținut în serviciu până la sfârșitul războiului. Când a apărut Focke-Wulf Fw 190, se credea că-l va înlocui pe 109, dar mulți piloți au preferat vechiul aparat datorită performanțelor sale la altitudini ridicate. Până la căderea Germaniei au fost construite în jur de 35,000 de aparate.

Focke-Wulf Fw 190

Fw190 a fost probabil cel mai bun aparat cu motor cu elice a Germaniei. Performanțele sale scad însă dramatic peste 6000 metri. Ușurința în pilotare, capabilitatea să transporte diferite arme, sunt doar câteva din avantajele acestui avion. Cu cele două mitraliere de 13 mm și patru tunuri de 20mm făcea ravagii printre bombardierele aliate. Varianta *Sturmbock* care aducea puterea de foc a tunului de 30mm și a rachetelor de 21cm avea un efect devastator.

Hawker Hurricane

Hurricane a fost primul adevărat avion de luptă al Angliei, cu toate că fuselajul lăsa mult de dorit. A intrat în serviciu cu un an înaintea Spitfire-ului și a doborât mult mai multe avioane decât acesta. Ușor de pilotat, solid și stabil, a redat încrederea piloților neexperimentați, dar nu a atins faima Spitfire-ului.

Republic P-47 Thunderbolt

De departe cel mai greu avion de vânătoare din război, a asigurat protecția bombardierelor din USAAF până la apariția Mustang-ului care, cu o rază de acțiune mai mare, a preluat inițiativa. P-47, datorită masivului motor radial și a performanțelor sale deosebite în picaj, a oferit un puternic sprijin aerian prin atacuri la sol.

North American P-51 Mustang

Mustang are o istorie deosebită: a fost conceput de un neamț, prima dată construit pentru Anglia și a ajuns printre cele mai bune avioane de luptă americane. Edgar Schmued a emigrat în SUA în 1930, ca inginer proiectant pentru North American Aviation. În 1940 a desenat forma elegantă și eficientă putere de foc. Acest aparat avea aceleași caracteristici cu ale Messerschmitt Bf 109. La fel ca la 109, decolările și aterizările sunt mai dificile, iar vizibilitatea din cockpit este redusă.

Supermarine Spitfire Mark I

Bazat pe conceptul lui Reginald Mitchell, Spitfire avea un motor Rolls-Royce Merlin V-12 într-o structură elegantă cu aripi eliptice. Cele opt mitraliere îi conferă o suficientă putere de foc. Acest aparat avea aceleași caracteristici cu ale Messerschmitt Bf 109. La fel ca la 109, decolările și aterizările sunt mai dificile, iar vizibilitatea din cockpit este redusă.

Supermarine Spitfire Mark IX

În timpul conflictului, Spitfire a fost dezvoltat încontinuu, ajungând la vreo de 24 versiuni. Două versiuni importante au fost Mark V cu un motor de 1,440 hp și Mk IX. Versiunea de înaltă altitudine al lui Mk IX era de fapt un Mk V cu un motor de 1,710 hp care îi asigura o viteză de 400 mph. Din 1942 până în 1944 au fost construite 5 665 bucăți și au fost în serviciu activ până la sfârșitul WWII.

Tower Bridge în Londra, Eiffel Tower în Paris. Climatul variabil te ajută să acumulezi experiență. Zboară în misiuni istorice și cam-panii, împinge modelele de zbor ale avioanelor la limită. O nouă găselniță a celor de la Microsoft este un AI dinamic. Avioanele controlate de computer se comportă exact ca și al tău, deci nu ai un motiv serios să dai vina pe avion dacă te doboară. AI-ul se bazează pe legile fizicii care influențează fiecare aspect al jocului, de unde rezultă o puternică legătură cu realitatea. Tragi în siste-mul de răcire cu lichid al lui Hurricane Mk. I și obții o dără de fum alb, tragi în motor și obții o dără de fum negru, ce mai, exact ca în realitate. Deasupra Europei se vor duela 24 de tipuri de avioane, la sol veți avea 33 de tipuri de vehicule, iar 5 tipuri de nave se vor aglomera în Canalul Măneicii. În zbor veți fi ajutat de „3D enemy direction indicator” o săgeată 3D orientată spre cel mai apropiat avion inamic. Acest artificiu (fiind în 3D) nu distrage atenția jucătorului, ci chiar se integrează în gameplay. O altă abatere de la realism este faptul că, apăsând pe tasta X, simulatorul sare direct la partea de acțiune, odată ajuns deasupra obiectivului sau la apariția avioanelor inamice.

MCFS se comportă acceptabil pe sistemul recomandat în Level Data. Prin Direct3D, la o rezoluție de 1024X768 se pot atinge 25 Fps, dar în mod normal, cu câteva avioane în jur, la o

altitudine medie și cu cockpit-ul activat aveți în jur de 13 Fps. Pentru ca jocul să fie cât mai realist aveți neapărată nevoie de un Voodoo 2. Veți putea observa indicatoarele de bord oscilând ca răspuns la vibrațiile motorului. Nu este de mirare, cockpit-ul mănâncă mai bine de jumătate din puterea de calcul, iar fără acesta Fps-ul se dublează. Spre plăcerea mea *Microsoft* a inclus un set complet de misiuni de antrenament care te învață să pilotezi aparatul cu ajutorul unui instructor.

Într-un moment în care piața este invadată de simulatoare de zbor, rămâne de văzut ce loc va fi ocupat de MCFS. Oricum, unul dintre cele frunțase.

Mă întreb unde vom ajunge peste câțiva ani când simulatoarele vor fi atât de puternice încât distanța care le desparte de realitate va fi sensibil redusă. Probabil când termini jocul îți va apărea opțiunea print și vei scoate la imprimantă un certificat de pilot...

Theo

LEVEL DATA

Producător: Microsoft
Distribuitor: Microsoft
Hardware: Pentium 133,
16 Mb RAM
Placă 3D: Da
Multiplayer: Da
Platformă: Win 95
Data de lansare: Noiembrie
1998

Wizardry VIII

Începând cu Wizardry: Proving Grounds of the Mad Overlord (1981) și încheind cu Wizardry VII: Crusaders of the Dark Savant (1992), Wizardry a fost cotate mereu drept cel mai bun RPG al anului. Sirtech va lansa curând Wizardry VIII. Se va ridica acesta la nivelul celorlalte jocuri?

Trei designeri cu gânduri mari l-au înlocuit pe D.W. Bradley, cel care s-a ocupat de ultimele trei jocuri ale seriei. Echipa este formată acum din Linda Currie, designer și producător, Alex Meduna, designer și programator, și Brenda Gameau, designer și scriitoare. Currie a mai produs Jagged Alliance I și II, Deadly Games și Nemesis (un alt joc cu vrăjitori și monștri), în timp ce Meduna a creat AI-ul din Jagged Alliance I și II ca și cel din Deadly Games. Gameau lucrează la Sirtech de 16 ani, și a fost angajată inițial pentru a scrie Wizardry și pentru a răspunde întrebărilor gameților referitoare la joc. Cu timpul însă s-a implicat tot mai mult, luând parte acum efectiv la crearea noului joc.

Un parfum antic

Fanii mai vechi ai seriei vor fi probabil încântați să afle că Sirtech, deși a schimbat considerabil sistemul folosit în Crusaders of the Dark Savant, nu a schimbat acele lucruri care au făcut din acesta jocul anului 1992. Încă se mai pot întâlni vechile rase și profesii, și în plus, poți să importi grupurile folosite în jocurile anterioare. Ca și în Crusaders, jocul are mai multe începuturi, lucru ce determină locul de pornire, questurile pe care trebuie să le rezolvi și, în ultima instanță, pe cine poți numi prieten și pe cine nu. Poți să creezi propriile personaje până la cel mai mic detaliu, personaje cu care vei realiza un grup de șase aventurieri și vei killați cu ajutorul lor horde de monștri în lupte turn-based. Povestea care începe în Wizardry VI: Bane of the Cosmic Forge și se continuă în Wizardry VII: Crusaders of the Dark Savant se termină în Wizardry VIII. Multe dintre personajele din Crusaders se regăsesc și în lumea lui Dominus, inclusiv Dark Savant, militanții Umpani, șiretul T'Rang, indescifrabilul Mooks și un grup de aventurieri fără pereche (gasea ta). Toți doresc același lucru: să pătrundă în misteriosul Cosmic Circle.

Și acum, lucrurile noi

Din ziua în care a fost lansat Jagged Alliance, mulți gameri au așteptat cu nerăbdare apariția unui RPG în care membrii trupelor să fie ceva mai mult decât niște capete vorbitoare, să reprezinte fiecare o personalitate distinctă. Wizardry VIII se dorește a fi acest joc. Pentru prima dată într-un RPG, fiecare personaj are personalitatea sa unică pe care poți să i-o alegi. Poate vrei să alegi „excentric” pentru magicianul tău, sau „cerețat” pentru talharul tău. Fiecare personaj va comenta, va discuta cu ceilalți, și va pune întrebări bazate pe personalitatea care le-ai ales-o. Meduna a împrumutat AI-ul din Jagged Alliance și l-a îmbunătățit pentru Wizardry VIII. El a îmbunătățit și AI-ul NPC-urilor (non-player characters). Aceștia nu numai că învață și evoluează, dar în funcție de personalitatea lor au propriile scopuri în viață. Fiecare element al jocului a fost refăcut și adus la standardele sfârșitului de mileniu, începând cu



engine-ul 3D high-color. Poți să te uiți la orice dorești, prin ochii personajelor. Mediul înconjurător este complet interactiv, de exemplu, într-un anumit moment va trebui să distrugi un pilon ce va cauza o prăbușire și îl va deschide un nou drum. O veste proastă pentru unii: Wizardry VIII este făcut special pentru fericii posessori ai unui accelerator 3D. Aceștia se vor putea bucura de numărate și fascinante efecte grafice și luminoase (o bilă roșie la acest aspect pentru modul în care se manifestă magiile). Monștrii și personajele au depășit stadiul de simple bitmap-uri, trecând la poligoane. Trupurile lor sunt acum tridimensionale, iar atunci când trimiți o bilă de foc spre unul dintre aceștia, vei vedea oglindită pe ea fața hideoasă a desmățurului ei. O altă renovare importantă a fost adusă sistemului de creare și



armuri mai bune, abilitate de „backstab” (adică să înfișă cuțitul în spate) ce nu necesită să se ascundă mai întâi, și un bonus atunci când se află în fața unei inecutorii sau capcane.

Reguli noi

Foarte multă lume iubește genul RPG dar mai toți sunt stresați de regulile complicate și stilul hazardat în care se dau luptele. Wizardry VIII încearcă să remedieze aceste probleme fără a fura din far-mecul jocului. Există posibilitatea de a ajusta nivelul de dificultate, dar acesta este numai începutul. Gradul de

alegere a personajului. Nu va mai trebui acum să știi ore în șir să alegi și iar să mai dai un scroll și iar să alegi numai pentru a găsi personajul potrivit. Noul sistem îți permite să fi alegi acum caracterul fără să fii nevoit să-l cauți înnebunit. Pur și simplu îi comanzi să-ți facă, să zicem, un Ninja și el se va conforma. Oricum, acest Ninja va fi doar un „ucenic” la început. Ca orice RPG care se respectă va avea și rase mai „fantastice”, ca Elves, Dwarves, felinle Felpur sau scîncătorii de acid, Dragon. Au apărut și noi meserii precum Gadgeteer, aceștia fiind singurii care se pot descurca cu mecanismele cunoscute sub numele de „gadgets”. Aceste „gadgets” sunt folosite pentru a obține efecte asemănătoare magiilor în timpul luptei. O altă meserie nouă ar fi Inginerul, care permite crearea unor „gadgets” mai puternice și mai performante. Din multitudinea de meserii ce se puteau alege s-a constatat că Bishop, Fighter și Rogue erau atât de slabi încât rareori erau folosiți. În Wizardry VIII, Bishop are acces la magiile tuturor celor patru rase: Alchimist, Psionoc, Mage și Priest. De asemenea, primește un bonus substanțial la Artifact Skill, deoarece pot identifica și folosi obiectele magice mai bine decât ceilalți și le pot îndepărta pe cele „cursed” fără a fi nevoiți să folosească magii. Fighter-ul are acum mai mult HP, Stamina, Regeneration și Close Combat Skill, ceea ce le va da un avantaj deloc de neglijat în fața altor luptători, cum sunt, de exemplu, Lord sau Ninja.

Rogue este un luptător mai bun, are mai multe HP, arme și



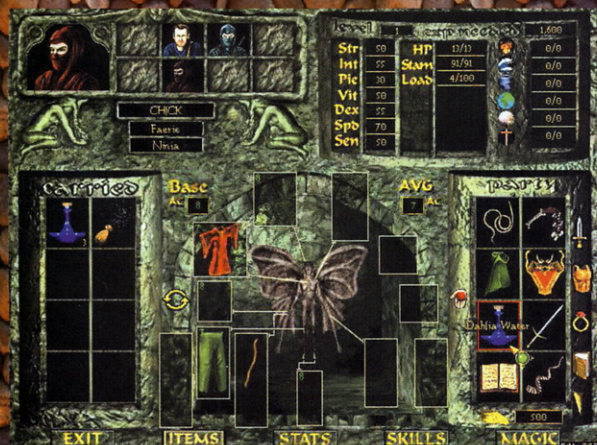
dificultate al luptelor este mult mai echitabil, permițându-ți o integrare mai ușoară în joc la început. Gata, nu mai mori acum în primele două minute de joc! În schimb, jocul va deveni din ce în ce mai dificil cu cât te apropii de final, în consecință croazierele de plăcere de la sfârșitul jocului devenind istorie. Pentru prima dată într-un RPG, un sistem de luptă turn-based a fost integrat cu succes într-un mediu 3D, unde monștrii te pot ataca din toate părțile în momente diferite și de la distanțe diferite. Faptul că sistemul de luptă este turn-based, după unia mea părere este un lucru bun, nu mai este un exercițiu de îndemnare a mouse-ului ca în jocurile real-time, este logic și în același timp captivant. În completarea celor de mai sus, vor fi mult mai mulți monștrii precum și un nou sistem al magiilor. Metodele de deschidere a inecutorilor și de dezactivare ale capcanelor sunt mai logice și mai ușor de reținut, și acum poți chiar să spargi ușile care se încăpătânează să rămână închise.

De vreme ce jocul este anunțat pentru lansare de-abia în martie '99, multe alte noutăți pot apărea pe parcurs, și cu siguranță Sirtech va pregăti la rândul său alte surprize. Un lucru însă este sigur de pe acum: Dark Savant s-a întors și numai acest lucru este o veste minunată pentru fanii seriei Wizardry.

Claude

LEVEL DATA

Producător: Sirtech
Distribuitor: Sirtech
Hardware: Pentium 200,
32 Mb RAM
Placă 3D: Da
Multiplayer: Nu
Platformă: Win 95
Data de lansare: Martie
1999



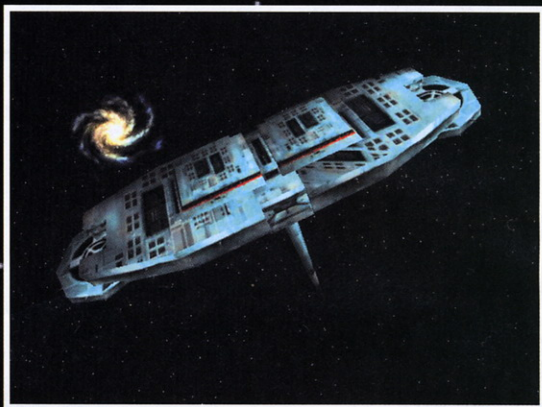
X-Wing Alliance

Lucas Arts și Totally Games anunță cu deosebită mândrie că vor lansa în curând al patrulea joc din celebra serie X-Wing.

Nici nu s-au stins bine ecourile noului LEVEL 12, în care am prezentat Lucas Arts și faimoasele sale jocuri din universul Star Wars, și... surprize!!! Plimbându-mă aiurea prin Internet am dat de o știre care m-a lăsat perplex dar m-a și bucurat enorm. Auzi domnule, Lucas Arts vor să lanseze în primăvara lui '99, *X-Wing Alliance*. Bineînțeles că n-am rezistat tentației și am adunat cât mai multe informații despre acest joc și iată cum ne-am trezit cu un first look pe cineste.

The Force be with you... din nou

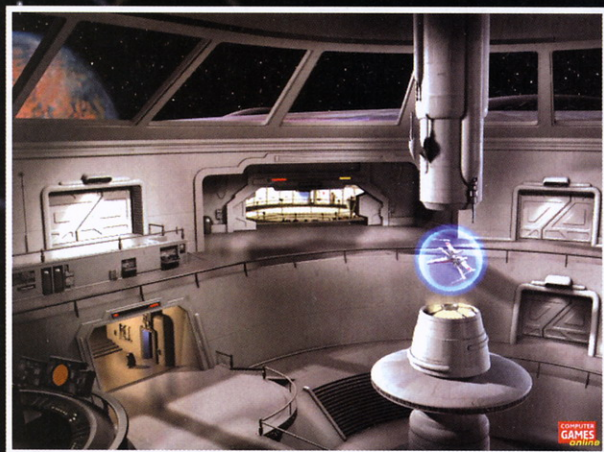
X-Wing Alliance este produs de Larry Holland și Totally Games, cei responsabili și pentru celelalte simulatoare spațiale ale seriei X-Wing. El va fi lansat în primul trimestru al anului viitor, odată cu filmul Star Wars. Un semn sigur că Lucas Arts folosește din plin avantajele Forței. *X-Wing Alliance* va combina structura și povestea single player din primele două jocuri ale seriei, cu multiplayer-ul din *X-Wing vs. TIE Fighter*. Iar ca o completare, gamerii vor avea ocazia să facă ceea ce și-au dorit dintotdeauna: să piloteze nava lui Han Solo, Millennium Falcon. După cum afirmă cei de la Lucas Arts, acțiunea jocului se va petrece undeva între *The Empire Strikes Back* și *Return of the Jedi*. *X-Wing Alliance* este o colecție de misiuni single și multiplayer răspândite de-a lungul celei mai vaste zone de luptă din istoria atât de lungă a seriei X-Wing. Jocul duce în paralel două povești extrem de atractive și interesante. Prima, pe care se și pune accentul, este lupta pentru supraviețuire a rebelilor după aspra înfrângere suferită în Battle of Toth. A doua este o poveste clasică din universul Star Wars despre două familii rivale prînse nu numai în mijlocul acestui conflict intergalactic, dar și în cel pentru controlul asupra comerțului galactic. Ca membru al uneia dintre aceste familii, jucătorul se alătură rebelilor, în timp ce sprijină eforturile familiei de a respinge acțiunile ostile ale rivalilor și încercările acestora de a

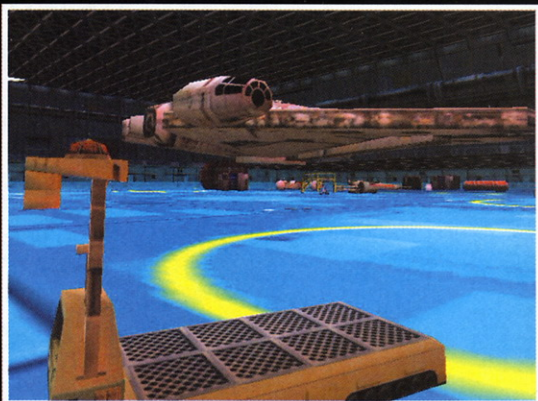
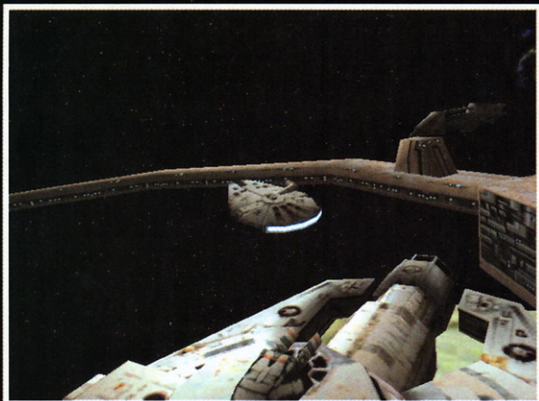


le prelua afacerile. Acțiunea și suspansul din *X-Wing Alliance* este mult mai mare decât în celelalte simulatoare Star Wars, adică bătălii mai spectaculoase ce includ de două ori mai multe nave și obiecte. Misiunile acoperă mai multe sectoare ale Universului, iar bătăliile se pot da în interiorul aceluiași sistem planetar, aceiași galaxii sau pot fi răspândite aiurea prin Cosmos. Navele sunt echipate cu hyperdrive, ceea ce le permite călătoria prin hyperspace către diferite sectoare în timpul misiunii. Cine a jucat *Privateer* va fi destul de familiarizat cu acest lucru. Din loc în loc se găsesc jump locations de lângă care trebuie să activezi jump sequence pentru a te duce la destinația dorită. Dar o astfel de mișcare poate avea rezultate neașteptate. De exemplu, părăsești baza pentru a ataca un convoi imperial, în acest timp însă se poate întâmpla ca baza ta să fie atacată la rândul ei. Iar tu va trebui să decizi rapid ce ai de făcut în continuare: Să continui atacul sau să te întorci și să aperi baza, aceste lucruri întâmplându-se simultan în două sectoare diferite.

Nou și vechi, față-n față

Pe parcursul jocului, gamerii vor pilota o multitudine de nave familiare sau nemăcintuite până acum, X-Wing, Y-Wing, A-Wing, B-Wing, Z-95, iar de partea cealaltă Millennium Falcon și navele de transport corelice. Millennium Falcon și navele de transport oferă jucătorului șansa de a folosi turelele de tunuri quad-laser cu care Han Solo și Luke Skywalker respingeau atacurile TIE-Fighter-elor în filmul Star Wars: A New Hope. Cum e și normal, jocul se aliniază la tehnologia sfârșitului de mileniu și vom avea deci, cockpit-uri 3D, ceea ce permite rotiri ale imaginii cu 360 de grade atât în interiorul navei cât și în exterior, și prezența un hangar 3D ce va servi ca bază de pornire a operațiunilor. Unele dintre aceste aspecte sunt încă în stadiul de producție, dar așa cum sunt acum există un mouse control independent de





direcția de mișcare care-ți permite să rotești imaginea și să te uiți prin cockpit, sau din exterior spre exterior, precum și să vezi nava din exterior și din orice unghi posibil. Acest lucru se va putea realiza și cu joystick-ul. După ce ai aflat obiectivul misiunii tale te îndrepti agale spre hangar, care nu mai este un simplu screen 2D, ci un mediu interactiv 3D. Poți să te plimbi prin hangar și să alegi nava cu care vei zbura și tipul de armament pe care-l vei instala pe aceasta. În timpul acestor munci premergătoare lansării, activitatea prin hangar va fi în toi. Navă ce vin și pleacă și droizi ce se învârt pe acolo fie că au sau nu treabă, sunt numai câteva exemple

toarcere la imaginea și atmosfera primelor două jocuri ale seriei, lucru ce nu s-a mai regăsit în X-Wing vs. TIE-Fighter. Pentru ca nu cumva să ne plictisim, jocul va avea peste 50 de misiuni single și 5 misiuni pentru multiplayer. Amatori de easter eggs vor fi și ei mulțumiți de existența unui nivel mai greu accesibil „Secret Weapon of the Empire” în care vor avea șansa de a pilota super-fightere experimentale. Setarea parametrilor misiunilor, atât single cât și multiplayer, ce le va permite gamerilor să jongleze cu numărul și tipul navelor și țintelor din misiuni, este o nouă provocare pe care o lansează Lucas Arts. Și, ca o ultimă constatare, multiplayer-ul va suporta 4 jucători prin Internet, 8 prin LAN și doi pe modem.

Unde-s doi puterea crește

Colaborarea dintre Totally Games și Lucas Arts este una dintre cele mai fructuoase din industria jocurilor. Battlehawks 1942 și Secret weapons of Luftwaffe sunt două jocuri care nu mai au nevoie de nici o prezentare. Și ceea ce a încununat munca acestor două team-uri a fost seria Star Wars, serie care revine acum puternic cu acest nou X-Wing Alliance, care arată bine deocamdată și promite mult. Și ar fi bine să nu-mi înșele speranțele, la urma urmei sunt devotați acestei serii din ziua în care am pus prima dată mâna pe X-Wing. Nici nu vă puteți imagina ce senzație am avut jucându-l, și ce bine rula pe un amărât de 486. Iar când am făcut rost de TIE Fighter, ideea de a juca și de partea răilor m-a cucerit total. Nici nu-i de mirare că am sărit că l-am bătut la cap pe săracul Prez până a fost de acord să introducă și acest articol. Dar hai că deja încep gândurile mele au luat-o razna și încep să vă plictisesc, ceea ce în mod sigur nu o doresc. Până la anul când vom scrie review-ul acestui joc, vă las să vă delectați cu puținele imagini care le-am obținut până acum.

Claude

sugestive a ceea ce vor să ne pună pe hard Lucas Arts. Acum se lucrează intens la o altă inovație: hangarul nu va fi folosit doar pentru decolarea în misiune și aterizarea de la sfârșitul acesteia. În timpul luptei te poți întoarce pentru a-ți repara sau aproviziona nava, și chiar să o schimbi dacă e cazul.

X-Wing Alliance are la început câteva misiuni de probă în care noii recruți (adică voi) vor învăța manevrele de bază și își vor îmbunătăți tirul. Aceștia vor zbura contra cronometru într-o cursă cu multe obstacole și în care vor împușca ținte așezate alandala. Aceste antrenamente sunt esențiale pentru cei ce doresc să piloteze fightere și bombele pentru rebeli, și de aceea trebuie să termini cu brio două astfel de misiuni pentru a primi aprobarea de a zbura în misiunile de luptă reale.

Interfața jocului este o rein-



LEVEL DATA

Producător: Totally Games
Distribuitor: Lucas Arts
Hardware: Pentium 200,
32 Mb RAM
Placă 3D: Da
Multiplayer: Da
Platformă: Win 95
Data de lansare: primăvara
1999



Pregătiți-vă pentru o cursă la limita imposibilului. Încălziți-vă motoarele, apăsați accelerația la maxim și... capul sus și conduceți bine!!!

Bun venit dragii mei la *Speed Busters*, unul dintre cele mai tari simulatoare de curse de mașini după impresiile lăsate chiar din faza de development. **American Highways** este o mică echipă de realizatori de jocuri, formată din designeri și graficieni care s-au adunat laolaltă pentru a crea cel mai tare joc de acțiune la volan. Pentru realizarea acestui joc echipa de realizatori a combinat concepția sa cu cerințele gamerilor înrăiți după simulatoare de curse și cu idei din cursele reale. O dată ce au fost stabilite punctele de plecare, echipa s-a împărțit în alte trei echipe: designerii, graficienii și programatorii. Echipa de design este compusă din șapte persoane, care sunt responsabile pentru designul tuturor elementelor majore din joc. Acestea includ aspectul mașinii, al traseelor, calitatea sunetului, reguli și multe alte elemente ale jocului. Echipa de graficieni, formată din 18 canadieni și 4 români, a încercat să aducă la viață ideile inovatoare ale designerilor, fiecare cursă sau mașină având particularitățile sale. Echipa de programatori, formată din 15 canadieni și 7 români, sunt cei care au pus la un loc munca primelor două echipe, pentru a realiza acest joc. Aceștia sunt cei care au creat editoare incluzând animația, AI-ul, sunetul, muzica și alte efecte speciale. Ultima, dar nu și cea din urmă este echipa de testare, care este formată din gameri canadieni. Aceștia trebuie să joace acest joc, să-l știe din scoarță-n scoarță și orice nereguli pe care le găsesc să le aducă la cunoștință realizatorilor pentru a fi remediate. După ce aceste defecțiuni sunt îndreptate, jocul este trimis din nou la echipa de testare, care îl va juca și iar îl va juca până atunci când nu va mai fi descoperită nici o neregulă sau hibă.

Pe locuri, fiți gata... START!!!

Când veți porni jocul, fiți pregătiți să vă aruncați într-o lume a mașinilor și a vitezei fără limite. Să nu credeți cumva că este de ajuns să îți alegi o mașină tare pentru a câștiga, deoarece traseele nu sunt foarte ușoare și veți întâmpina reale dificultăți în menținerea mașinii pe drum. Cu puțină îndemânare însă, vă puteți descurca. Așadar, cum stăm cu mașinile. Păi, ai la dispoziție mai multe tipuri de mașini, în număr de șapte. Fiecare dintre acestea au caracteristici proprii. Cele șapte mașini puternice aduc competiția la un nivel foarte rapid la care pot face față doar niște gameri pricepuți și îndemânatici. Acțiunea jocului se desfășoară în real-time, astfel că atunci când mergi cu 200 la oră vezi cum copacii...adică nu mai vezi copacii de pe marginea drumului. Fiecare dintre mașini a fost special realizată cu 12 puncte de damage la trei nivele de duritate, care afectează forma și performanțele mașinilor. Îți poți alege cutii de viteze automate. Este mult mai simplu când ți se schimbă automat vitezele! Nu trebuie să-ți mai bati capul când e momentul propice să schimbi într-o treaptă superioară sau inferioară. Ții doar butonul apăsat și cu asta basta. Mergi cum dă Domnu'. Mai te și bușești de un parapet... ce să-i faci, asta este. Gamerii pot alege mai multe culori ale mașinilor și își pot îmbunătăți mașina (formă, motor, cauciucuri) în funcție de banii câștigați în curse.

Există un editor numit Hall of Fame unde vor fi notați și premiați cei mai buni dintre participanții la curse. Crezi că poți face față? Crezi că poți ajunge atât de sus? Jocul conține mai multe trasee nord-americane dintre care unul mai dur și mai

BEL-RAY



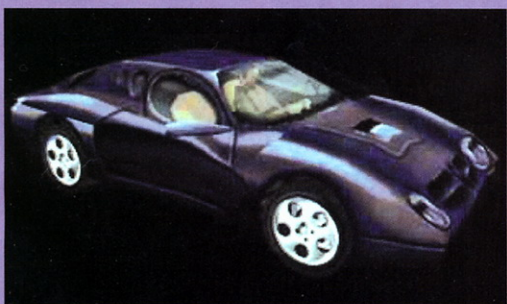
– Un frumos model al anilor '50. Mașina are un preț destul de scăzut în comparație cu celelalte și tocmai de aceea merită cumpărată pentru că îți rămân bani să o pregătești cum vor mușchii tăi. Are o viteză maximă destul de bună, însă în privința demarajului și a frânelor lasă de dorit. Se conduce destul de ușor și poți face derapaje controlate, dar caroseria este destul de greoaie.

ATLANTIS



– Acest prototip are o viteză maximă extraordinară pentru o mașină de categoria sa precum și frâne excelente, însă șchioapătă puțin în privința manevrării destul de greoaie. Poate fi socotită una din mașinile cele mai rapide, iar caroseria sa cam mare te poate ajuta atunci când vrei să îi împiedici pe ceilalți concurenți să te depășească.

LA_2000



– Probabil cea mai reușită mașină dintre toate în ceea ce privește accelerația, viteză maximă, frâne și manevrabilitate. Cu acest bolid este mai greu să faci derapaje controlate, dar, cu puțină practică, se poate face și acest lucru. Condușă de un șofer experimentat și îndemânat, această mașină se va ridica la înălțimea așteptărilor, transformându-se într-o rachetă pe roți.

ORION



– Un alt model vechi, Orionul, are o viteză maximă medie în comparație cu alte mașini, o accelerație satisfăcătoare și frâne destul de bune. Controlul mașinii este bun, ajutând la reușita demarajelor controlate și la tot felul de alte manevre. Dar atenție șoferi, dacă nu sunteți destul de îndemânatici în efectuarea derapajelor, nu vă aventurați prea tare căci s-ar putea să derapați pe bune și stricați mașina.

PIRATE



– Poate o să fiți atrași de aspectul haios al mașinii, dar să știți că aparențele înșală. Chiar dacă are un motor foarte puternic și un design sportiv, mașina nu este foarte competitivă, atât datorită greutății destul de mare, cât și demarajului care este foarte slab pentru o mașină cu un motor atât de puternic.

SOLARIS



– O mașină destul de rapidă, cu o formă modernă și aerodinamică și cu accelerație și frâne foarte bune. Solaris este o mașină stabilă care va derapa foarte rar (în funcție de viteză cu care intri în curbe), care și la viteze mari se va comporta destul de bine. Ziceam că derapează rar, nu? Dar nu vă alarmați, iubitori de senzații tari, asta nu înseamnă că nu poți face derapaje controlate. Ce, ai uitat de frâna de mână?!!

VIRTUOSE

— Aceasta este cea mai rapidă mașină dintre toate, cu un demaraj care face să plângă un Ferrari F-50, ceea ce poate constitui o reală problemă pentru driverii neexperimentați. Cu niște frâne care îngheață mașina pe șosea, poți băga liniștit piciorul în accelerație. Acest bolid, o dată „îmblânzit”, poate deveni o uncăltă excelentă pentru cei care vor cu orice preț să devină campioni.



complicat pentru cei mai îndemânatici dintre driveri. Jucătorii pot alege din 21 de trasee în care își pot încerca îndemânarea și măiestria la volan în patru moduri de concurs grupate într-un editor game modes: Arcade, Championship, Multi-player și Online. Se pare că la noi în țară se prezintă tot mai mulți fani ai jocurilor în rețea sau ai celor cu opțiunea multiplayer. Și este ușor de înțeles acest lucru, deoarece astfel feelingul este altul. Este mult mai palpitant să te întreci cu un prieten de-al tău decât cu AI-ul calculatorului, care la acest joc este destul de bun, punându-ți reale probleme. Lumea va fi în continuare asaltată de astfel de simulatoare de curse. Eu unul aștept cu nerăbdare ceva care să fie la nivelul mileniului trei. *Speed Busters* este un joc care deschide drumul către astfel de jocuri. Dar să știți că ultimul cuvânt o să îl ai tu, dragă cititorule, tu o să fii cel care va stabili dacă acest joc este reușit sau nu. Însă nu cred că nu o să le placă celor care sunt înnebuniți după acest tip de jocuri!

Ei bine...

Oricum, *Speed Busters* este un joc deosebit de bine realizat din toate punctele de vedere și cred că o dată ce va fi lansat va atrage mulți gameri ațiați după viteză și senzații tari. Cu siguranță că se va menține în topuri pentru o perioadă bună de timp, fiind apreciat încă de pe acum de majoritatea revistelor de specialitate

din lume. **Ubi Soft** va încerca probabil să realizeze ceva și mai performant decât Electronic Arts cu *Need for Speed III* sau Digital Illusions cu *Motorhead*. Astfel că, după ce piața a fost pentru mult timp saturată de simulatoare de curse care nu aduceau nimic nou, **Ubi Soft** va arunca pe piață în viitorul apropiat a little big action.

Cu alte cuvinte, programatorii s-au străduit din răspuț să realizeze un joc cât mai apropiat de real. Și, în mare parte, au reușit. Toate sunetele au fost refăcute aproape complet după realitate, precum și traseele care se aseamănă cu cele din marile curse de mașini.

Iată că **Ubi Soft** a intrat puternic în branșa simulatoarelor de curse (F1 Racing și altele).

Nu mă îndoiesc că în scurt timp va deveni lider mondial în ceea ce privește acest tip de jocuri și nu numai. Au fost anunțate deja o multime de titluri, care mai de care mai răsunătoare și mai interesante, titluri dintre care face parte și *Speed Busters*.

Dar, aveți grijă: Nu conduceți sub influența alcoolului!!!

Wild Snake

LEVEL DATA

Producător: American Highways
Distribuitor: Ubi Soft România
Tel: 01-4111045
Fax: 01-4111080
Hardware: Pentium II 233, 32 Mb RAM
Placă 3D: Da
Multiplayer: Da
Platformă: Win 95

PREVIEW LEVEL
Preview



MOTO RACER 2

Iată că la ceva timp după ce a fost lansat **Motocross Madness** de către **Microsoft**, am plăcerea de a scrie despre un nou simulator de curse cu motociclete: **Motor Racer 2**, lansat de **Electronic Arts**. Încălziți-vă motoarele, și nu uitați că aveți pe mână peste 100 de căluți putere.

E timpul să ne avântăm iarăși în focul marilor curse cu motoare, de data aceasta cu ajutorul celor de la **Electronic Arts** care au pregătit pentru pasionații de motociclete un simulator foarte reușit, fratele mai mic al lui **Motor Racer** și anume **Motor Racer 2**. Vă întrebați probabil dacă acest joc se poate compara în vreun fel cu **Motorcross Madness**, sau alte simulatoare de curse cunoscute. Vă dați seama că nu aș fi scris despre acest joc dacă nu era ceva deosebit. Once again, gamerii vor avea posibilitatea de a alerga pe cele mai noi și mai tari 30 de motociclete, pe trasee din toată lumea, incluzând pădurile amazoniene și chiar deșertul torid al Saharei. **Motor Racer 2** conține un număr mare de trăsături noi în comparație cu celelalte simulatoare de curse.

În primul rând a fost îmbunătățită grafica, care pot spune este

excelentă. În al doilea rând au fost introduse curse noi, precum și o serie de motociclete puternice și zgomotoase. Ceea ce mi se pare foarte important este faptul că s-a dat posibilitatea jucătorului să poată modifica condițiile în care concurează. Acum îți poți alege numărul de ture (2-6), condițiile atmosferice (soare, zăpadă, ploaie), și chiar ziua sau noaptea, pentru fiecare cursă. Nu putea lipsi nimic din arsenalul de efecte: lumini, efecte de ceață, ploaie și, bineînțeles, fum scos din cauciucuri. **Electronic Arts** și-a propus (se pare) să intre cu acest joc în istoria celor mai bine realizate simulatoare de curse. Se poate spune că programatorii de la **Delphine Software** sunt într-adevăr capabili să realizeze sub formă digitală cele mai fascinante închipuiri ale gameților. În ceea ce privește modul de întrecere, pe lângă modul standard **Arcade** a fost introdus modul **Simulation**, care oferă posibilitatea de a alerga într-un mod mai real și care aplică mai mult legile fizicii cu care se confruntă adevărații raideri. În modul **Arcade**, motocicletele vor fi mai ușor de manevrat, în timp ce în modul **Simulation** lucrurile se complică, astfel că dacă ieși o curbă cu viteză prea mare vei simți cum motocicleta alunecă de sub tine. Cel mai bun și mai reușit lucru îl reprezintă editorul **Championship** și **Track Creator**, care îți permit să-ți creezi propriul campionat sau motor, toate acestea putând fi salvate. Toate îmbunătățirile care au fost aduse graficii, incluzând efectele atmosferice cum fi ninsoarea, ploaia și furtunile de nisip, vor afecta jocul în sine. Spre exemplu, dacă plouă sau ninge, jucătorului îi va fi din ce în ce mai greu să controleze motocicleta. Efectele luminoase real-time (cum sunt umbrele), sunt deosebit de bine realizate, astfel că utilizatorul va putea distinge umbre și reflexii. Jocul are un **replay mode** și mai multe unghiuri de filmare. **Motor Racer 2** oferă 16 motociclete diferite cu care poți alerga, dintre care 8 superbikes și 8 motorcross bikes. Fiecare motocicletă are trăsături proprii, care sunt împărțite în patru categorii: accelerație, viteză maximă, frâne și capacitate cilindrică.

Jocul conține 5 tipuri de campionate în care poți concura.





Astfel, campionatul Super Bike constă în opt curse de Superbike, Moto X constă în opt curse de motocross și Dual Sport este o combinație între primele două. O dată ce ai avansat la un nivel mai înalt și dacă crezi că ai destulă îndemănare, poți încerca Ultimate Racers Championship, care este compus din cele mai tari și provocatoare curse din joc. Cursele pot avea loc pe piste amenajate pentru un Grand Prix sau în locuri exotice cum ar fi Amazonia, Britany sau Sahara.

Cu alte cuvinte...

Că orice simulator care se respectă, scopul este de a câștiga. Motocross-ul este un sport dificil și periculos și, la fel ca în realitate, să pleci rapid din start se dovedește a fi crucial. Doar cei care au îndemănare pot evita carambolajele și înghesuielele din primele secunde ale cursei. Unul din lucrurile

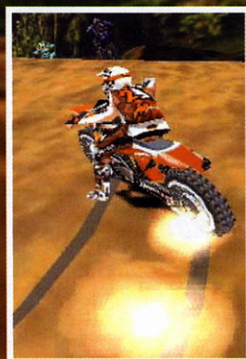
care mi-au plăcut este faptul că AI-ul este destul de bun, astfel că ceilalți participanți la cursă îți pot face zile amare. Controlul este bun și rapid. Acest lucru te ajută, deoarece drumurile sunt deseori nasale și unele curbe sunt dificile, plus că te ajută să te strecorești printre ceilalți concurenți. Cu alte cuvinte, programatorii s-au străduit din răsputeri să realizeze un joc cât mai real. Toate sunetele au fost refăcute aproape complet după realitate. Și cel mai mișto este când simți reacția motocicletei la diferite hopuri sau denivelări ale drumului. Of, în sfârșit iată un simulator de curse cu caracteristicile și feeling-ul unei adevărate curse de motociclete.

Viteza, forța de frână, derapajele și demarajele sunt realizate foarte bine și exact, putând controla astfel foarte bine motocicleta. Grafica circuitelor este absolut fantastică și în același timp realistă. Cursele se desfășoară în timp real, existând o mulțime de elemente dinamice. Adesea uiți de cursă doar de dragul de a privi ce se întâmplă prin împrejurimi. Și totuși, cei care au jucat până acum acest gen de jocuri vor trebui să-și readapteze modul de a juca, deoarece jocurile anterioare nu dispuneau de feeling-ul unei motociclete de curse reale. Opțiunea multiplayer face jocul și mai

interesant. Circuitele sunt în general foarte dinamice și permit desfășurarea curselor cu viteze foarte mari. Când joci, totul se derulează rapid și nu prea ai timp să admiri fazele spectaculoase. Tocmai de aceea a fost introdus replay-ul. Oricum, **Motor Racer 2** este un joc deosebit de bine realizat din aproape toate punctele de vedere. Cu siguranță că acesta se va menține în topuri pentru o perioadă destul de îndelungată, fiind apreciat încă de pe acum de majoritatea revistelor de specialitate din lume. Este de remarcat faptul că, prin **Motor Racer 2**, producătorii au reușit să impună un nou standard, reușind să creeze atât o extraordinară senzație de viteză, cât și complexitatea unei curse. Uneori o cursă poate deveni de-a dreptul exasperantă. Realizatorii s-au gândit și la acest aspect, așa că v-au pregătit o serie de cascadorii, cum ar fi sărituri în aer sau ridicări pe roata din spate, pentru a nu vă plictisi. Din punct de vedere vizual este, după cum am mai spus, impresionant. Traseele au design super, iar sursele de iluminare sunt foarte bine lucrate, oferind o ambianță perfectă curselor. Se pare că Electronic Arts a reușit să scoată un joc care sper să prindă și la noi aștia mai bolnavi cu viteză.

La o analiză mai profundă, cu siguranță că ar apărea o mulțime de noi elemente. Dar tocmai în asta constă farmecul unui joc. Căutați, încercați și veți avea surprize dintre cele mai plăcute. Nu mă credeți? Atunci faceți rost de joc și convingeți-vă singuri. Nu o să vă pară rău. Oricum, ca să fiți siguri înainte să dați banii pe joc, aveți șansa de a-l încerca prin intermediul revistei LEVEL, căci un demo al acestui joc se află pe CD-ul din numărul de septembrie al revistei.

Wild Snake



LEVEL DATA

Producător: Delphine
Software
Distribuitor: Electronic
Arts
Hardware: Pentium 133,
32 MB RAM
Placă 3D: Da
Multiplayer: Da
Platformă: Win 95

Homeworld

Relic Entertainment va începe anul 1999 cu o nouă generație de jocuri strategice în spațiu. *Homeworld* va sparge tiparele jocurilor strategice clasice printr-un gameplay deosebit și o grafică 3D excelentă. Cu siguranță, acesta este jocul care va revoluționa genul RTS.

Relic, o companie nouă, fondată de Sierra este formată din foști angajați ai Electronic Arts și Radical Entertainment. Cu siguranță *Homeworld*, jocul produs de ei, va fi cel mai inovativ joc din 1999, o combinație reușită între C&C și X-Wing sau Tie Fighter. Titlul, lipsit de imaginație, nu este în măsură să ofere o idee despre ceea ce se găsește în acest excelent joc. *Homeworld* va sparge limitele atinse de alte simulatoare de lupte spațiale 3D. Așteptam de mult timp un joc de strategie în care luptele în spațiu se desfășoară pe o hartă 3D, nu 2D ca la jocurile realizate până în prezent. O problemă pentru *Homeworld* este că, în spațiul 3D, gamerii pot fi ușor derutați și nu-și vor putea conduce flotele eficient. Rezolvarea acestuia este crucială pentru succesul jocului, deoarece de ea atarnă întregul gameplay. Totuși, rămâne de văzut ce va fi mai important pentru gameri – grafica excelentă din luptele spațiale sau micile probleme de control ale navelor care vor apărea în joc. Unul din avantajele spațiului 3D este ușurința de a urma calea între două poziții diferite, dar autorii au îngreunat misiunile umplând vidul cu câmpuri de asteroizi și nave „capital ships” de mărini impresionante.

Dar despre ce este vorba în joc ?

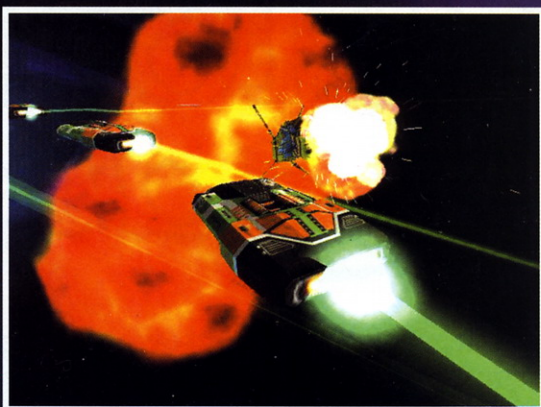
Subiectul jocului este foarte interesant: oamenii tăi găsesc un semnal pe planetă care le arată direcția spre o lume îndepărtată care a dispărut de-a lungul mileniilor, iar tu ești cel ales pentru a conduce flota într-un quest deosebit. Jocul solo îți va permite să alegi între 3 specii și te vei lupta împotriva altor 3 specii de pirăți și una de negustori, cu care vei negocia în scopul obținerii de resurse și tehnologie. Background-ul este foarte realist. La fiecare salt în hyperspațiu acesta se modifică conform noii poziții în care se găsește nava. Această poziție este calculată în funcție de distanța în ani lumină pe care o străbate la fiecare „jump”. După fiecare luptă, flota va deveni mai puternică, dar va avea de înfruntat și un

dușman pe măsură. Misiunile sunt dinamice și de cum le câștigi sau le pierzi depinde finalul jocului. Cel mai impresionant lucru despre joc este format de multitudinea de nave care se pot întâlni, câteva sute chiar se pot aglomera într-un spațiu restrâns, amintind de luptele din Războiul Stelelor. Punctul culminant al jocului este atins într-o bătălie în care jucătorii trebuie să folosească intens sistemul de comandă, în caz contrar misiunea terminându-se mai repede decât era prevăzut, prin distrugerea flotei lor. Pe lângă jocul single-player a fost inclusă o opțiune multiplayer care permite până la 8 jucători pe WON.net. Am putea spune că există o asemănare cu jocurile din seria Star Wars, doar că nu pilotezi navele, ci le controlezi ca pe unitățile dintr-un RTS. Navele pot fi selectate, grupate, și pot primi diferite ordine: de atac, de mișcare, etc. Unii gameri ar putea fi dezamăgiți de faptul că nu se pot transpune în cockpit-ul navelor pentru a lupta efectiv, ci pot doar viziona luptele ca o a treia persoană prin intermediul unei camere. În imaginile incluse în acest articol puteți vedea o lume 3D excelent renderizată, asemănătoare cu cea din Wing Commander Prophecy, dar gameplay-ul merge cu mult dincolo de simple lupte în spațiu. În galaxie ai o navă mamă „mothership” cu care navighezi în spațiu, construiești nave de suport, colectezi resurse din nebuloasele apropiate și te pregătești pentru orice confruntare cu inamicul care vrea să-ți invadeze spațiul. Toate navele sunt controlate în mod asemănător cu unitățile din Command&Conquer, au o bară care indică



energia și una care arată cât carburant mai au în rezervoare. Le poți grupa în flote cărora le poți da ordine să păzească diferite obiective din sistem. Marea întrebare rămâne cum se va descurca un joc strategic gen C&C în lumea relativă a spațiului unde există foarte puține puncte de orientare. Utilizarea asteroizilor și a altor puncte de referință în spațiu va mai ușura senzația de dezorientare. Practic, va trebui să te plimbi prin spațiul 3D cu camera pentru a da ordine flotei tale. Dar cum funcționează această cameră ca sistem de vizualizare? Selectezi o navă și ai posibilitatea de a întoarce camera în jurul ei cu 360 grade, de a te apropia sau depărta, toate comenzile fiind date cu ajutorul mouse-ului. Pentru a compensa faptul că e dificil să miști camera și în același timp să controlezi navele, realizatorii au creat o interfață foarte simplă și intuitivă dotată cu un „tactical overlay system” care te introduce în inima luptelor.

De asemenea, au fost introduse numeroase hotkeys. De exemplu, apăsând „E” selectezi automat toate navele după care vezi o listă cu flotele. Cu această listă te poți axa doar pe navele care te interesează pentru a conduce mai eficient misiunea. O comandă inspirată de la piloții japonezi din WWII este executată prin tasta „K”. Apăsând această tastă, nava sau nave-



și de strângerea resurselor. Acestea sunt formate de mineralele de pe asteroizi, nebuloase și nori de praf cosmic și sunt colectate cu ajutorul navelor speciale „resource ships”. Locurile de extracție ale resurselor vor fi în întregime interactive. Poți sparge asteroizii în bucăți mai mici sau poți supraîncălzi norii de gaz cu raze ionice, transformându-i astfel în furtuni ucigătoare și nici tu, nici inamicul nu veți mai putea folosi acea resursă.

Odată recoltate, substanțele sunt transportate la „capital ships” care le folosesc pentru construirea altor nave. Flote întregi pot fi stocate în hangarele mothership-ului, iar în cazul apariției unui inamic cu intenții agresive, vei fi surprins de rapiditatea cu care acestea decolează și se încadrează în formații de luptă. Construcția acestor nave depinde de resursele și de tehnologia care o obții din cercetări sau pe care o cumperi de la negustori. Cu cât ai tehnologia mai avansată, cu atât construiești nave mai puternice, de la fightere fragile la nave și crucișătoare grele. Numărul invențiilor este impresionant, amintind de jocul Civilization. Singura problemă este că nu-ți poți crea propriile nave. Cei de la Relic ar fi vrut să introducă această posibilitate, dar ideea a fost abandonată datorită lipsei de memorie RAM pe plăcile video. Povestea epică din *Homeworld* începe într-un colț îndepărtat al universului. Tu conduci o civilizație pașnică, situată în centrul unei galaxii în spirală. Până acum, nimeni nu a amenințat la existența societății tale. Dar au venit cuceritorii. Ti-au invadat planeta ucigând miliarde de locuitori, iar cei care au scăpat au fost mutați pe o planetă neospitalieră la marginea galaxiei. Sute de ani mai târziu, toate cunoștințele despre vechea civilizație au fost pierdute. Au rămas numai vechi mituri și un artefact misterios, un cristal. Semnalul slab emanat de cristal a fost decodificat și a rezultat o direcție astronomică. O navă imensă a fost construită, navă care trebuia să transporte milioane de locuitori spre calea necunoscută care ar putea duce la *Homeworld*.

Homeworld este așteptat în luna februarie a anului 1999. După o privire amănunțită asupra graficii din joc, cerințele sistemului prezentate de Sierra mi se par realiste. Un Pentium 166MHz, 16MB RAM nu cred că ar satisface vreodată cerințele jocului. Cred că un PentiumII va fi cel puțin necesar pentru a calcula multitudinea de efecte grafice prezente în joc. Deși cei de la Relic nu au experiență în acest gen de jocuri, putem fi siguri de reușita sa. Ei au făcut apel la experiența lui Chris Taylor care a părăsit compania Cavedog, realizatorul lui Total Annihilation, pentru a li se alătura. Dacă *Homeworld* va fi sau nu un succes, depinde de cât de jucabil va fi produsul final și de cerințele reale ale sistemului.

Theo

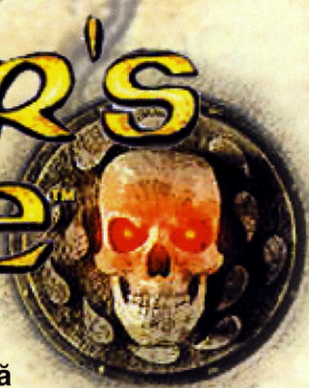
LEVEL DATA

Producător: Relic
Entertainment
Distribuitor: Sierra Studios
Hardware: Pentium 166,
16 MB RAM
Placă 3D: optional
Multiplayer: Da
Platformă: Win 95
Data lansării: februarie '99

le selectate vor face atacuri kamikaze asupra inamicului, adică vor intra cu toată viteza în nava acestuia, provocându-i avarii majore (în caz că nu este distrusă). Ținând SHIFT apăsat cu click-ul, se adaugă nave unui grup. Problema waypoint-urilor în spațiul 3D a fost rezolvată în modul următor: cu mouse-ul selectezi poziția în plan, iar apoi cu SHIFT apăsat reglezi înălțimea. În fața navelor renderizate foarte detaliat, singurul impediment este ecranul plat al monitorului. Dacă avei un Voodoo 2, senzația este excelentă. Sistemul de evacuare lasă lungi urme în urma navelor și poți observa tunurile reculând după fiecare salvă. Dărele lăsate de fiecare navă în urma sa îi ajută pe jucători să determine direcția în care se îndreaptă flotele lor, și astfel oferă un control mai bun al strategiei de luptă. Exploziile sunt foarte interesante, mai ales când distrugi o navă capitală. Designerii s-au inspirat pentru conceperea navelor dintr-o serie de romane și cărți SF, astfel în joc apărând nava din Aliens. Păcat că nu apar și creaturile. Cred că prin aceasta jocul se dovedește a fi lipsit de imaginație. Fiecare navă sau flotă poate primi un ordin diferit. Din multitudinea de ordine, cele mai utilizate par a fi cele de setare a formației de luptă. În joc sunt 6 tipuri de formații: „delta” și „claw” formații de atac, „sphere” defensivă, etc.

Ca în orice joc strategic, în *Homeworld* va trebui să te ocupi

Baldur's Gate



Friendly A

Advanced Dungeons and Dragons vă sună familiar? Dacă da, atunci acest nou joc al seriei nu mai are nevoie de nici o prezentare. Dacă nu, țineți-vă ochelarii pe nas și citiți articolul!

Ultimul joc *Forgotten Realms* al celor de la *Interplay* se pare că va sosi pe hard-urile noastre mult mai târziu decât se așteptau gamerii flămânzi după RPG-uri. *Pool of Radiance*, *Curse of the Azure Bonds*, *Secret of the Silver Blade* și *Pool of Blade*, sunt numai câteva jocuri ale seriei AD&D care ne-au trimis în miticele orașe Amn sau *Baldur's Gate*. Aceste orașe sunt învăluite în intrigă și mistere care pun în pericol întregul *Sword Coast* și pot degenera în război. Comercianții sunt atacați în plină zi, mai ales dacă se ocupă de comerțul cu minereu de fier. *Zhentarium* sunt și ei implicați, și *Harpers* se văd nevoiți să acționeze împotriva acestei „nașteri” a răului. „*Baldur's Gate* va fi cel mai bun joc AD&D făcut vreodată pentru calculatoare” afirmă cu multă mândrie Ray Muzyka, designer și fondator al *Bioware*, și șeful secției *Forgotten Realms*. Și, după cum se prezintă până acum, s-ar putea ca Muzyka să nu fie prea departe de adevăr, *Baldur's Gate* fiind cel mai așteptat RPG al anului (de fapt el trebuia deja să apară în vara aceasta).

Bioware a fost fondată în 1995 de Muzyka și cei doi parteneri ai săi, Greg Zeschuk și Aug Yip. Toți trei sunt de profesie medici (!), dar sunt atât de atrași de lumea jocurilor, încât au pus stetoscoapele la naftalină și s-au apucat să facă jocurile pe care și le-au dorit dintotdeauna. Și cu *Baldur's Gate* apropiindu-se, nu cred că doctorașii vor mai ocupa vreodată de pacienți.

A fost, este și va fi

Întinzându-se pe cinci CD-uri, povestea din *Baldur's Gate* se petrece în *Forgotten Realms*, acolo unde au avut loc de altfel toate scenariile din AD&D. *Sword Coast* se întinde de la nord



spre sud de-a lungul continentului principal și este presărată cu o mulțime de localități: Amn, *Wood of Sharp Teeth* și *Baldur's Gate*, cea mai mare și mai prosperă dintre toate. Însă resursa ce stătea la baza economiei, minereu de fier, e cam pe terminate. Bande de tâlhari atacă și fură sistematic și puținul de care se mai poate face rost. Producția de armament este compromisă. Agricultură și navigația sunt la rândul lor puternic afectate. Ce mai, însăși existența cetățenilor din *Baldur's Gate* este amenințată. Criza fierului poate duce la catastrofe chiar mai





sombre decât până acum și, în lipsa lui Geritol, Forgotten Realms și-a pus destinul în mâinile tale. Totul începe cu un singur personaj, pe care ți-l poți crea folosind una dintre rasele, meseriile și alte elemente pe care ți le pun la dispoziție AD&D. Poți fi Dwarf, Elf, Human sau Halfling, și poți alege dintre fighter, bard, thief, cleric, druid, mage, ranger, paladin, plus încă o mulțime de altele mixte (atenție, nu toate rasele pot avea toate meseriile). Ești un orfan, crescut în mănăstirea-fortăreață CandleKeep, și mai ai multe de descoperit în legătură cu originile și destinul tău. Dacă începi de unul singur, nu înseamnă că așa o să și termini, foarte multe personaje alăturându-ți-se, bineînțeles dacă îi vei invita. Aceste NPC-uri vor avea propriul AI ce le va determina comportamentul. Poate și de asta povestea din *Baldur's Gate* este mai dinamică. Spre deosebire de alte RPG-uri, modul în care abordezi situațiile este deosebit de important. Poți fi agresiv și să ataci tot ce-ți iese în cale (nu știu ce șanse de izbândă vei avea ținând cont că ești doar de nivelul 1 la început) sau să încerci să înveți subtil șiretlicurile lumii, ori să îți folosești din plin charisma și personalitatea. Non-liniaritatea acțiunii unui joc este deosebit de apreciată de gameri în ultimul timp. În opinia celor de la **Bioware**, non-liniaritatea este echivalentă cu libertatea jucătorului de a rezolva quest-urile în ordinea pe care și-o dorește, și în modul care i se pare cel mai potrivit, folosind inteligența, forța brută sau magia. *Baldur's Gate* are totuși o poveste de bază, și pentru a putea progresa sunt anumite acțiuni pe care trebuie neapărat să le faci. Jucătorul poate face însă lucruri care vor putea schimba modul de derulare al poveștii. Dacă minți pe cineva într-un oraș, când te vei întoarce în acel oraș vei constata cu surprindere că nu vei mai fi la fel de bine primit. Persistă să faci numai lucruri „rele” și vei vedea cum personajele bune ale jocului vor începe să te evite. Adevărata



non-liniaritate este un lucru aproape imposibil de realizat, la urma urmelor o poveste este scrisă, și într-un mod sau altul trebuie să ajungi la sfârșitul ei. *Baldur's Gate* însă încearcă să ofere jucătorului o libertate de mișcare și decizie cât mai mare.

Lucrul cu care fanii AD&D se vor obișnui cel mai greu va fi noul engine al jocului. Toate RPG-urile clasice au luptele turn-based. Pentru a se apropia de acestea, *Baldur's Gate* folosește un sistem de runde în care fiecare luptător își are poziția proprie bine definită. Există și comanda de „pause”, necesară planurilor de luptă, iar dacă setezi viteza jocului la minim, aproape că te vei crede într-un sistem turn-based.

Atmosferă de cinci stele

Perspectiva izometrică din *Diablo*, împreună cu o grafică 3D impresionantă este ceea ce ne vor vedea ochii în *Baldur's Gate*. Fiindcă tot am ajuns la grafica 3D, trebuie amintite aici condițiile meteo (schimbătoare și bine realizate) și hărțile ce oferă o



topografie deosebit de realistă. Stilul medieval va domina interiorul orașelor, în timp ce cavernele și codrii seculari sunt într-o armonie perfectă cu peisajul. Ca și în *Diablo*, înfățișarea personajelor se va schimba odată cu upgrade-urile realizate armelor și armurilor. *Baldur's Gate* este primul dintr-o trilogie, în care personajul tău poate evolua până la nivelul 6. Următoarea serie va urca până la nivelul 12, și numai în ultima parte personajul tău va ajunge la nivelul 16 și va putea folosi deci armele și magiile elitei. Chiar dacă pentru viitor **Bioware** și-a propus un *Baldur's Gate Online*, deocamdată planurile lor se limitează la o variantă multiplayer pentru șase jucători care vor lupta împreună pentru rezolvarea aceluiași quest-uri din varianta single. Fiecare jucător va trebui să dețină CD-ul cu varianta full al jocului și se vor putea conecta prin Internet sau LAN. Un jucător poate controla mai multe personaje și le poate vinde celorlalți jucători, sau poate cumpăra dreptul de a controla alte caractere. Și pentru mai mult spice, controlul asupra unui personaj poate fi pierdut sau câștigat la jocuri de noroc. Restul personajelor, cele rămase fără un lider uman, vor fi preluate de AI. Că se vor alia sau se vor măcelări între ei, depinde acum doar de gameri.

Fanii RPG, și în special cei ce au fost dezamăgiți de *Diablo*, pot liniștiți să-și arunce ochii pe acest joc fiindcă merită.

Claude

LEVEL DATA

Producător: Bioware
Distribuitor: Interplay
Hardware: Pentium 166,
16 MB RAM
Placă 3D: Da
Multiplayer: Da
Platformă: Win 95
Data lansării: decembrie '98



Prin noiembrie, Settlers va începe să colonizeze ecranele monitoarelor voastre. Sunteți pregătiți?

Este unul dintre cele mai bune jocuri ale genului; îi dă posibilitatea gamerului să comande, să alinte, să conducă un mic trib de oameni de la umilele sale începuturi până la apogeul civilizației; și a dat naștere unei continuări cu și mai mare succes decât predecesorul său... Ei, bine nu e vorba de Civilization, ci de seria Settlers de la Blue Byte, serie ce a avut un succes enorm în Europa și în special în Germania. Și iată că acum Blue Byte vrea să ne cucerească din nou cu Settlers III. Chiar dacă în mare jocul este același, s-au adus modificări majore, mult mai vizibile decât în saltul de la primul joc la Settlers II.

Unde-s doi, hop și al treilea

Obișnuita îmbunătățire a graficii este una dintre schimbările minore aduse jocului, dar trebuie menționată și ea. Jocul rulează în 16 biți la o rezoluție între 640x480 și 1024x768 (și poate ajunge chiar la 1600x1200). Ca și în Settlers II, terenul este bogat în vegetație și clădirile sunt detaliate, dar cele mai mari îmbunătățiri sunt aduse animației.

Jocul are acum TREI triburi: Romanii (cei mai buni), Egiptenii (cei mai buni constructori) și Asiaticii (cei mai buni luptători). O altă noutate este prezența zeilor. Povestea sună cam așa: zeul al mare și tare a chemat într-o ședință toate forțele Pământului pentru a le muștrului pentru slaba dezvoltare a civilizației umane și le-a dat un ultimatum: să-și crească și să-și dezvolte propria civilizație

umană care... să supraviețuiască. În cazul unui eșec, zilele lor supranaturale sunt numărate. Această competiție între zei este punctul de plecare al jocului. În poziția ta de lider al unui trib, vei avea mult de furcă cu acești zei neastâmpărați. Ignoră-i și vei suporta mânia lor distructivă, lingusește-i și vei putea conta pe ajutorul lor. Triburile nu vor împărți între ele doar băte pe spinare, ci și un comerț înfloritor și plin de foloase poate fi realizat acum, un lucru ce va fi foarte apreciat în extinsa variantă multiplayer pe care Blue Byte o are în plan. Interacțiunea, fie ea militară sau amicală, cu alte triburi, va fi mai puternică prin noi tipuri de nave (două civile și trei militare), pe care orice trib le poate construi. Pe aceste nave pot fi puși omuleți, muncitori sau militari deopotrivă. Una din neplăcerile jocurilor anterioare era controlul slab pe care





Îl aveai asupra activităților militare ale tribului tău. Chiar dacă nu este încă finisat, se pare că în noua variantă va fi mult mai extins și mai variat. Cu toate acestea, **Blue Byte** nu vrea ca jocul să devină un exercițiu de clic-uri, așa că un grup imens, condus de un lider, poate fi manevrat printr-un singur clic, dar se poate realiza și controlul asupra fiecărui individ în parte. S-au introdus unități noi: spearman, bowman, swordsman, catapulite care vor păzi frontierele imperiului tău. Mult mai ușor se vor descurca și civilii. Infrastructura de drumuri dispărând, se consideră că oamenii știu de ce resurse este nevoie, unde e nevoie de ele și de unde le pot procura. Păi dacă tot v-am trezit curiozitatea, e timpul să trecem la o prezentare mai largă a evenimentelor.

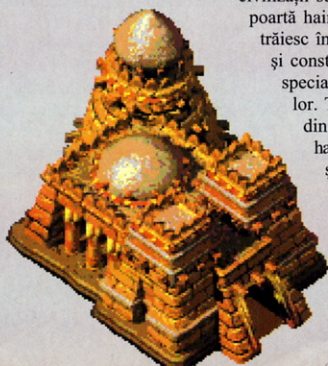
The Story

Zeii Jupiter (roman), Horus (egiptean) și Ch'ih -Yu (asiatic) au pierdut mult din îndemânarea lor; după secole de guvernare probabil cam obosiseră. În timpul uneia dintre petrecerile lor, EL le-a ordonat să se prezinte în fața LUI, prin intermediul secretarului SĂU privat, Q'nqura. EL este cel mai puternic dintre zei. EL este foarte mândru. Q'nqura surăde satisfăcut în timp ce zeul zeilor le mai acordă o ultimă șansă subalternilor săi. Pentru ultima dată, fiecare dintre zei pot numi pe cel mai bun din rasa lor pentru a-i conduce spre un nou început. Aceștia trebuie să găsească noi adepți, să construiască o economie, și să dovedească că-și merită statutul în lupta împotriva altor rase. Numai una din cele trei civilizații va domina, și numai zeul căruia i se închină va scăpa de pedeapsă. Iar această pedeapsă este... crâncenă. Cei trei zei se întorc necăjiți și pleacă în căutarea celui cu care îl va duce spre glorie...

The Game

The Settlers III conține trei campanii, pentru fiecare civilizație în parte. Ca și în jocurile precedente, scopul este construirea unei economii puternice și stabile. Faptul că în *Settlers III* poți alege civilizația cu care să joci are implicații multiple. În funcție de zeul pe care îl adoră, oamenii au diferite aptitudini: sunt buni fie la construcții, fie la mănăstirul armelor. Caracteristicile diferitelor civilizații sunt vizibile:

poartă haine diferite, trăiesc în case diferite și construiesc temple speciale pentru zeii lor. Toți oamenii din Settler sunt hamici și energici, și în consecință se apucă imediat de construit și de ex-



ploatarea resurselor cum ar fi lemnul, piatra, căprioarele, peștii, plantele sau minereurile. Sunt pădurari, tăietori de lemne, geologi, mineri, fermieri și tâmplari - una peste alta, mai mult de 30 de personaje diferite vor urma cu strictete instrucțiunile tale! Dar vei descoperi repede că nu este deloc ușor să porți de grijă unei civilizații întregi. Acolo e pană de lemne, dincolo construcția unei clădiri se oprește subit, în altă parte un tăietor de lemne a intrat în grevă fiindcă nu are suficientă mâncare. Și zeilor nu le place deloc să fie neglijați, ei pot trimite oricând mormine sau invazii de lăcuste. Temple și alte lăcașe de cult trebuie construite. Preoții și gardienii templelor se vor ocupa cu mulțumirea zeilor cu ajutorul a nenumărate și generoase sacrificii. Gamerul trebuie să-și facă planuri pentru perioade îndelungate, și are și de ce, fiindcă vecinii și zeii lor stau la pândă. Cu cât economia funcționează mai bine, cu atât șansele de a rezista unui atac sau de a invada teritoriul noi sunt mai mari. Sword fighteri, arcași, suliași, scouti așteaptă ordinele tale. Și dotarea militară este mult superioară în **Settlers III**: fortărețe, turnuri de apărare și supraveghere, nave, etc. Acțiunile militarilor vor putea fi acum controlate de către jucător. Telul final al oricărei dintre cele trei campanii este dominația asupra celorlalte două, acesta fiind unicul mod prin care zeul victorios poate scăpa de pedeapsa cruntă ce-l așteaptă.

The features

Una din marile probleme ale jocurilor anterioare a fost interfața greoaie. De multe ori nu știai ce se întâmplă, și ceea ce era extrem de enervant, de ce lucrurile nu merg bine. De data aceasta însă, **Blue Byte** a atacat problema din mai multe direcții. În primul rând, manualul este mai complet și mai detaliat, nu mai trebuie să lucrezi pe ghicite. În al doilea rând, multe dintre informațiile și butoanele jocului vor fi dispuse în main window, în loc să fie îngropate în zeci de ferestre și dialog boxes. Iar în cele din urmă vor fi mult mai multe rapoarte asupra a ceea ce se întâmplă și, ceea ce este cel mai important, atunci când ceva nu merge bine, DE CE?

Multiplayer-ul este și el în planul **Blue Byte**. Dacă la momentul actual jocul suportă doar zece jucători, **Blue Byte** vrea să se extindă până la 20. Pe lângă LAN, jucătorii pot folosi și Internetul pentru a se conecta, iar **Blue Byte** va pune în curând la dispoziție un server special pentru fanii *Settler III*. Un joc în multiplayer va necesita cam 2-3 ore până la victoria finală, și asta fiindcă în *Settler III* lucrurile se întâmplă mult mai repede decât până acum. Întreaga Europă așteaptă înfrigurată lansarea acestui joc, anunțată pentru 15 noiembrie. Poate mai mult decât în cazul unui eventual *Civilization III*.

Claude



LEVEL DATA

Producător: Blue Byte
Distribuitor: Blue Byte
Hardware: Pentium 200,
32 MB RAM
Placă 3D: Da
Multiplayer: Da
Platformă: Win 95
Data lansării: 15 noiembrie
1998

CAESAR III

Haideți măi copii să vă spun ce mi s-a întâmplat azi în drumul meu către coroana lu' Caesar. Este incredibil!

Sandalele din picioare se aud tropăind în drumul tău spre forum. Deodată te îneci în fumul de pe drum și abia atunci realizezi că nu este numai micul dejun care arde ci tot cartierul. Și asta pentru că cel ce se ocupă de planificarea orașului a pus casele lipite una de cealaltă și pentru că nu ai destui dinari să plătești o secție de pompieri care să vină să oprească focul. În timp ce te gândești ce-o mai fi pornit focul de data asta, auzi un zgomot îngrozitor și, uitându-te în jos pe stradă, vezi o mulțime de oameni înghesuindu-se. Nu le mai ajunge nimic, vor din ce în ce mai multe – ba salarii, ba mâncare și apă, ba distracție și multe, multe altele. Dacă duc lipsă de toate astea vor da vina pe tine, așa că fă tot ce poți și grăbește-te să fugi din calea mulțimii. Urcând scările forumului, gata să începi o nouă și obositoare zi de lucru ca guvernator a orașului și a provinciei, deodată îți dai seama că ai uitat de ziua de naștere a lu' Caesar, iar când ajungi la intrarea în forum unde te așteaptă armata imperială, ajungi la trista concluzie că zilele tale ca guvernator au luat sfârșit, dar cariera ta ca mâncare pentru lei tocmai a început!



Construirea Romei într-o singură zi

Povestioara dinainte vă descrie cam cum arată o zi nu tocmai reușită din noul joc *Caesar III* al celor de la **Sierra Studios**. Acest joc este cel de-al treilea (logic!) din serie și se pare că este într-adevăr o evoluție considerabilă de la *Caesar II*, nereprezentând însă o revoluție în lumea joacelor. În ceea ce privește jucabilitatea, s-a rămas la ceea ce se găsea și în *Caesar II*. Jocul a fost ameliorat pe ici pe colo, a fost îmbunătățită considerabil grafica, mai pe scurt cei de la **Sierra** au adus *Caesar*-ul la standardul impus de jocurile din ziua de azi. Dar să vedem care sunt acele câteva îmbunătățiri.

În primul rând, misiunea pe care o aveai în *Caesar II* a rămas în continuare aceeași. Tu ești guvernatorul unei provincii pe care trebuie s-o pui pe roate, dar în același timp trebuie să fii și „primarul” unui oraș. Va trebui să ai grijă de prosperitatea provinciei și va trebui să planifici și așezarea clădirilor în oraș, a punctelor importante și vitale pentru un oraș. Câteodată începi cu ceva bani buni și cu

un oraș care a fost deja construit pe jumătate, dar în cazurile mai nefericite te vei trezi cu foarte puțini bani și doar cu o bucată de pământ pe care tre' s-o transformi în cel mai tare oraș posibil. Ca să faci asta cât mai ușor... vei cumpăra *Level*-ul și vei căuta niște cheaturi, logic... Glumeam... În construirea unui nou oraș trebuie să iei în considerare toate aspectele posibile, de la așezarea geografică la accesul la apă, de la terenurile arabile la drumurile care vor constitui legătura cu Roma și celelalte orașe.

Vei începe cu niște ferme și hambare. Apoi trebuie să lași un spațiu special pentru case și să mai sapi niște fântâni pentru apă. Mai târziu, principalul scop va fi dezvoltarea orașului pentru a da oamenilor de lucru, dar și de distracție, educație etc. Vei avea acces la tot felul de industrii noi. Nu trebuie uitată sănătatea, cu spitalele atât de prețioase; educația, cu școlile noastre mult iubite dar și cu bibliotecile și, în cele din urmă, facilitățile care permit oamenilor puțină relaxare și destindere. Toate acestea va trebui să le faci singur, pentru că cei de la **Sierra** au anunțat, foarte mândri, că jocul este încă single player. Sincer, nici nu știu cum ar putea fi în multiplayer, probabil s-ar crea un haos total.

Acum și ceva mai nou

Deci toate cele descrise până acum au făcut parte din toate jocurile din seria *Caesar*, așa că rămâne de văzut ce e nou. Cea mai mare schimbare apare la organizarea pe hartă a provinciei și a orașului. Vor fi grupate într-o singură hartă, nu va mai trebui să treci de la harta orașului la cea a provinciei, și nici bătăliile nu vor fi date separat. Noile hărți sunt destul de mari pentru a păstra proporțiile clădirilor și ale mediului înconjurător. Va fi destul loc pentru toate fermele și livezile posibile, va fi destul loc pentru case și destul loc pentru un teren de lupte. În plus, aveți posibilitatea să interveniți cu niște operații estetice asupra pământului, ridicând pe ici pe colo niște dealuri sau dărâmând niște munți. Vei putea observa dintr-o privire ce se întâmplă prin oraș și provincie. Stați



liniștiți, hărțile separate nu vor dispărea cu totul, veți avea un sistem mai special de zoom și veți trece de la o privire de ansamblu asupra orașului sau coloniei, la una de detaliu.

Cu acest nou sistem vei observa imediat ce se mai petrece prin oraș, dacă fermele sunt productive și dacă cerealele și toate celelalte produse ajung în hambare. Dacă niște omuleți încep să se plimbe prin oraș cu niște torțe în mână, vei ști că oamenii nu sunt tocmai fericți. Dacă bunurile se adună în piețe și nu se vând, vei ști că ceva nu e în regulă cu comerțul. S-ar putea ca unori să fie destul de greu să-ți dai seama de ce nu merge ceva sau ce ar trebui să faci pentru a repara greșala, dar măcar acum poți să vezi clar dacă există sau nu probleme înainte să simți consecințele.

Altă îmbunătățire constă în faptul că munca nu va trebui distribuită ca în trecut (100 de plebei acolo și o sută dincolo), nu. Acum plebeii vor munci acolo unde trebuie, vei putea stabili niște priorități, dar totată treaba va fi mai ușoară. Așadar mesajul „More plebs are needed!” va dispărea. Vei putea să afli și care sunt problemele trecătorilor de pe stradă printr-un singur clic. Mai nou, religia a început să aibă un rol mai important. Romanii aveau o grămadă de zei, așa că acum va trebui să ai grijă ca fiecare să fie mulțumit, dacă nu chiar fericit. Pentru asta trebuie construite temple și organizate tot felul de festivaluri. Dacă zeii sunt fericți, vei avea de câștigat (recolte bune, incendii puține, etc), iar dacă îi ignori vei avea probleme (boli, secetă, dezastre).



astfel de provocări îți va oferi *Caesar III*. Toate aceste probleme vor apărea chiar de la începutul unei misiuni și vor fi apăsătoare, chiar dacă nu tu ești vinovat pentru ele. Și asta pentru că scopul final al jocului este ca tu să devii însuși Caesar.

O carieră strălucită

În ceea ce privește cariera de guvernator poți alege: construirea unui oraș pe cîste care să-ți aducă faimă la Roma după care să stai și să te relaxezi, sau căutarea de noi și atractive misiuni pentru a avea cât mai multă putere și influență în conducerea imperiului. Cam aici se poate observa diferența dintre un *Sim City* și un joc din seria *Caesar* unde există opțiunea de campanie. Dacă faci această alegere, va trebui să construiești o provincie din cap până în picioare după care să primești o promovare într-o nouă provincie, dar cu un grad de dificultate mai ridicat și tot așa și așa și iar așa. Cam asta se petrecea în *Caesar II* și jucătorii se cam săturaseră să tot construiască o provincie de la zero, așa că a apărut *Caesar III* care oferă niște misiuni noi ce trebuie îndeplinite pentru a avansa în grad.

La început vei pierde timpul învățând lucrurile de bază: cum trebuie așezat un oraș, cum trebuie puse străzile și tot așa. Mai târziu vei ajunge (prin promovare) la conducerea unor orașe construite deja (cel puțin pe jumătate), dar care se confruntă cu câte o anumită problemă: unul s-ar putea să nu aibă destulă apă, altul nu are acces la drumuri etc. Ai greve și șomeri? Rezolvă problema! Ai niște armate dușmane la graniță? Apără-te! Cam



La luptă!

Pentru început ai un fel de poliție care se plimbă prin oraș. Aceștia se ocupă deci și de liniștea publică, dar pot lua parte și la lupte. În interiorul orașului, prefectii vor avea două datorii: să păstreze ordinea publică și să se lupte cum pot cu eventualii inamici ce au trecut de zidurile de apărare. Fiiți atenți! Dacă pătrunde un elefantel sau chiar un soldat mai forțos, aceștia vor face ravagii prin oraș. De-a lungul marginii orașului, poți construi ziduri de apărare, turnuri și multe altele. Cea mai bună tactică defensivă rămâne totuși ofensivă, sau dacă nu merge așa măcar o defensivă, da' undeva mai departe de oraș.

Pentru o astfel de strategie ai niște unități pe care le comanzi în real-time. În joc vor exista o serie de unități, dar comanda nu va trebui să o dai pentru fiecare unitate în parte sau unui anumit grup pe care-l selectezi cu mouse-ul; nu, vei crea niște mici armate sau grupuri de unități care vor avea un conducător. Acestui conducător îi vei da ordinele, iar el va conduce trupa la moarte... ăăă... victorie. Nu trebuie să uitați că toate acestea se întâmplă pe aceeași hartă pe care se găsește și orașul. Nu uita să păstrezi niște unități prin oraș în cazul în care niște trupe inamice reușesc să ajungă pe străzile orașului.

End

Caesar II a fost un joc destul de reușit și presupun că mulți dintre voi l-ați jucat. *Caesar III* vine în forță și încearcă să se claseze cât mai bine prin topuri. El se adresează fanilor seriei, criticilor și tuturor celorlalți gameri care știu să aprecieze o strategie de acest fel.

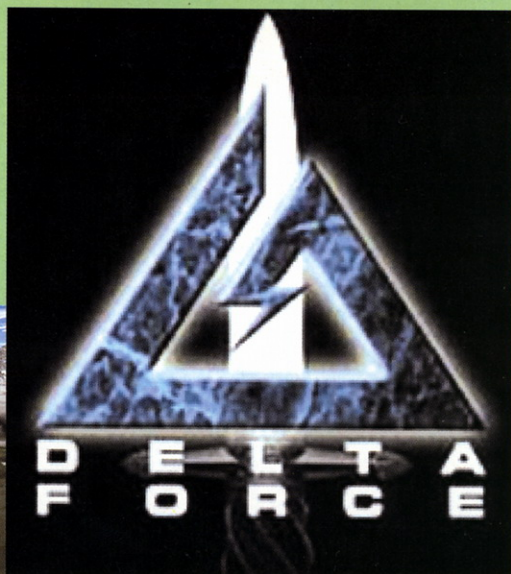
Sergiu

LEVEL DATA

Producător: Impressions
Distribuitor: Sierra Studios
Hardware: Pentium 90,
16 MB RAM
Placă 3D: Nu
Multiplayer: Nu
Platformă: Win 95
Data lansării: sfârșitul 1998



Chuck Norris?! Nici pe departe, doar un nou joc de pe meleagurile NovaLogic. Acțiune și suspans la superlativ.



Delta Force este un joc de acțiune bazat pe operațiunile forțelor speciale ale armatei americane, compuse în general din Green Berets și Rangers. Este un joc la persoana a treia, în care conduci o echipă de specialiști într-o mulțime de misiuni de-a lungul și de-a latul mapamondului. Îți alegi arma principală dintr-un arsenal de arme reale. Îți folosești binoculul sau luneta pentru a supraveghea pozițiile inamice. Rucsacuri cu încărcătoare și mine atașabile vor adăuga un pic de savoare acțiunii.

Vi se pare cunoscut?

Probabil veți zice: „Hei! Dar am mai jucat acest joc pe vremea când se numea Spec Ops.” Dar *Delta Force* diferă enorm de mult de acel împușcător de zombii. În primul rând, puterea armelor moderne nu mai este subestimată în *Delta Force*. Un foc de armă este fatal, și nu numai pentru inamici, ci și pentru tine; nu există health points în *Delta Force*. Dacă ești norocos, primești un gloanț în braț, dar să nu te aștepti să supraviețuiești unei a doua lovituri. Un foc și ești doborât. Ah! Și să nu te aștepti să găsești MediKits. *Delta Force* acționează conform doctrinei războiului modern, potrivit căreia armele sunt atât de periculoase încât, dacă ești văzut, ești mort. Pentru a te ajuta totuși într-un mediu atât de ostil, gloanțele trasează în aer o linie alburie, asemănătoare unei dăre de fum. Deși pare aiurea la început, acest lucru este indispensabil, el îți oferă posibilitatea de a vedea de unde se trage și unde te poți ascunde. Această dăra îl obligă de asemenea pe jucător să nu apese pe trăgaci decât atunci când este sigur că-și va nimeri ținta; odată ce ai început să tragi, ți-ai deconspirat poziția. Acest lucru este o altă diferență majoră între *Delta Force* și Spec Ops.

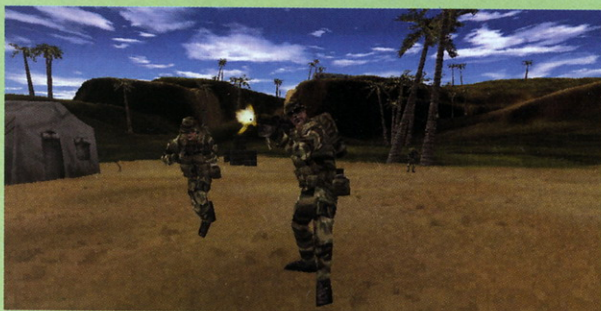
Kill your friends

Delta Force va avea probabil un succes enorm în multiplayer, unde jucătorii vor putea beneficia din plin de avantajele și deza-

vantajele acestor dăre lăsate de gloanțe. O gazdă prepară un joc la care oricine poate să adere. Tot gazda fixează cantitatea de muniție pe care o primește fiecare jucător și cât de letale sunt armele. Orice misiune din versiunea single poate fi jucată cooperativ, jucătorii unindu-și forțele pentru a doborî supremația AI-ului. Sunt și Deathmatch-uri, atât fiecare pe fiecare cât și în echipe. Însă cel mai interesant pare a fi King of the Hill în care învingător este declarat cel care reușește să ocupe cel mai mult timp o poziție desemnată drept „hill”. Nici Capture the Flag nu rămâne mai prejos, scenariile deosebit de atractive putându-se realiza aici. De exemplu, una dintre echipe deține un „flag” ceea ce îi va împărți pe jucători în două tabere: atacatori și apărători, sau „flag”-ul poate fi undeva la mijloc, ceea ce va duce la lupte crâncene pentru cucerirea lui. *Delta Force* nu va avea power-ups sau arme aruncate alandala prin peisaj, iar muniția este un accesoriu extrem de important, mai ales că nici calculatorul nu te ajută deloc la precizia împușcăturilor. În „Capture the Flag”, depozitele din interiorul bazei vor aproviziona soldații cu muniția necesară, dar în restul scenariilor multiplayer muniția va fi parașutată și, lucrul cel mai cool, oricine poate vedea cum plutește și aterizează. Vei fi primul care ajunge la ea? Sau pregătești o ambuscadă pentru un alt jucător?

Voxel! Voxel! Voxel!

În sfârșit, iată lucrul care diferențiază cel mai mult *Delta Force* de Spec Ops, și anume tehnologia folosită, Voxel Space 3, creație proprie celor de la NovaLogic. Beneficiul cel mai important este scoaterea jocului din limitele impuse de poligoane. Datorită acestui fapt *Delta Force* este complet diferit de restul first person shooter-elor apărute pe piață până acum. Dar pentru a realiza acest lucru trebuie să știi mai întâi ce înseamnă Voxel. Și cine altcineva putea să explice mai bine decât Dave Seeholzer (NovaLogic), unul din părinții acestei tehnologii. „Să zicem că vrei să construiești un model imens de teren. Dacă îl vei construi cu poligoane, atunci vei obține o îngrămădeală de dreptunghiuri. Dar dacă vei construi voxelii, vei avea mici cuburi Lego, milioane și milioane de cubulețe Lego”. Trebuie remarcat că poligoanele sunt elemente 2D puse împreună pentru a da impresia de 3D. În schimb, voxelii sunt elemente 3, termenul derivând din „volume pixel”, indicând un pixel care are volum, deci are masă 3D. Engine-ul Voxel Space a fost folosit pentru prima dată în simulatorul de elicoptere al NovaLogic, Comanche. Fiecare voxel era un bulgăre stângaci ce vroia să reprezinte un cub. Dar cu *Delta Force*, engine-ul intră în generația a treia. Acum rezoluția fiecărui voxel este minuscule. „Acum poți modela creste abrupte și râpe, sau drumuri cu dăre de praf sau noroi de-a lungul lor. Imaginați-vă un astfel de cadru imens, când ești aproape vezi cel mai mic detaliu, iar când te uiți



undeve departe în zare, constai cu surprindere cã detaliul continuã i acolo. Iar dacã te duci efectiv acolo, vei vedea cã aceste detalii nu sunt false, ele sunt efectiv acolo. Iar dãrele de praf i noroi sunt i ele.” Engine-urile ce folosesc poligoane pot da impresia de 3D prin douã metode. Fie construiesc cu poligoane foarte-forte mici, ori realizeazã niște falsuri cu ajutorul unor hãrți texturate. Dar aceste metode afecteazã puternic viteza jocului prin încãrcarea excesivã a memoriei CPU, astfel cã imaginile îndepãrtate sunt de calitate mai slabã. Acest lucru se încearcã sã se compenseze prin realizarea doar a unor imagini indoor sau prin aplicarea unui strat fin de ceaã. Voxel în schimb nu are astfel de restricții. Imaginile pot fi renderizate pânã la linia orizontului fãrã cã detaliul i calitatea acestora sã fie afectatã în vreun fel. Acest avantaj nu este apreciat decãt atunci când îl ai în fața ochilor. Gamerii s-au obișnuit de mult cu faptul cã în first-person shooter-e nu poți vedea pânã departe. Gãndește-te cum ar fi sã vezi o baltã la doi kilometri în fața, sau, poate, o razã de luminã oglindindu-se în fereastra unui bunker îndepãrtat, sau o mișcare pe creasta unui deal. Ridici luneta pentru a putea vedea mai bine ce se întâmplã, i pentru a-i da o lecție nefericitului care supravegheazã acea zonã. Dar nu uita cã acest lucru funcționeazã i în sens invers. Poate cã el te-a i vãzut deja, poate cã în acest moment apasã pe trãgaci. „Acest lucru adaugã un sentiment de fricã extrordinar, mai ales în multiplayer”, afirmã Daniel Gaetano, NovaLogic, „pur i simplu o sã-ți fie fricã sã traversezi zone descoperite”. Cu sediul în Calabasas, California, nici nu-i de mirare cã au avut de unde sã se inspire pentru crearea engine-ului pentru teren. Îndreptându-te spre vest de-a lungul vãii San Fernando, undeve deasupra Los Angeles-ului, orașul se desfășoară superb printre dealurile însozite. Curbele mișto ale acestor dealuri sunt foarte asemãnãtoare cu cele din *Delta Force*, Voxel Space oferindu-ți șansa de a juca în acest peisaj. Dar... existã din pãcate i un dar. Tehnologia Voxel are i ea defectele ei. Voxel nu poate fi folosit, deocamdatã, decãt pentru crearea terenului, restul obiectelor, copacii, clãdirile, soldații fiind realizați tot cu poligoane. De asemenea, Voxel nu acceptã efecte de luminã, acesta fiind motivul principal pentru care în *Delta Force* misiunile de noapte lipsesc. În misiunile de zi lipsa unor astfel de efecte nu este atãt de vizibilã, pe când în nocturnã acest lucru ar fi fost o adevãratã catastrofã.



În campanie

Delta Force ne va aduce cinci campanii, presãrate în întreaga lume, de la deșerturile Africii pânã în Peru, țara drogurilor, sau în Rusia, unde veți colabora cu Spetznatz, forța de elitã ruseascã. Când începi o campanie, vei avea la dispoziție cãteva misiuni pe care sã le rezolvi, acestea la rândul lor aducându-ți altele în cazul în care au fost soluționate pozitiv. Scopurile misiunilor sunt diverse, salvãri de ostatici, sabotaje, capturarea unor baze aeriene, eliminarea unor vehicule sau proiecte inamice. Chiar dacã nu vei putea conduce un vehicul, acestea vor fi totuși prezente, în ambele tabere, sub forma unor camioane, tancuri sau elicoptere. Pentru aceste situații vei putea sã te echipezi cu arme antitanc sau lansatoare de rachete Stinger. Cool, nu-i așa?

Armele sunt modelate exact dupã cele reale, cu date balistice reale. Unele dintre acestea sunt dotate cu lunete, într-o micã fereastrã fiindu-ți oferite toate datele pe care le-ai cules cu ajutorul



lor. Atunci când țiinta se aflã la distanțe mari, traiectoria glonțului se va curba ușor înspre sol, datoritã gravitației, așa cã trebuie sã folosești cu atenție gradațiile de pe lunetã pentru a putea nimeri adversarul. Seeholzer spune cã nu va exista nici un sistem de autoțintã sau de compensare, **NovaLogic** își dorește ca gamerii sã fie pur i simplu niște tipi cu o pușcã în mână i niște roboți. Pe lângã sniper-scope, jucãtorii vor mai putea deschide o fereastrã cu harta regiunii, ce le va oferi o mulțime de date importante referitoare la teren. În locul sniper-scope-ului poți deschide, dacã vrei, o fereastrã ce-ți va arãta ceea ce vede soldatul tău. Poți juca astfel concomitent la persoana a treia, având totuși i o perspectivã first-person. Când ai luat în vizor un soldat sau un obiectiv „friendly”, îți va apãrea pe ecran un X mare i roșu. Deși nu este realist, va fi deosebit de folositor în scenariile multiplayer, chiar dacã existã posibilitatea ca echipele sã poarte uniforme diferite, ceea ce le va face mai ușor de recunoscut.

Getting control

Controlul personajelor i mișcãrile acestora sunt inspirate din *Quake*. Dar unele restricții ale mediului adaugã o undã de realism jocului: mersul cu spatele i în lateral este mai încet decãt cel normal, urcușul unui deal te va încetini de asemenea, i vei alerga mult mai repede dacã ai mâinile libere. Soldații se pot cãțãra, țãra, inclina, etc. Au fost folosite peste 200 de animații pentru mișcãrile personajelor, inclusiv „death animation” în funcție de unde au fost loviți. Au fost necesare 2 zile de filmãri sub îndrumarea unui fost ofițer *Delta Force* pentru realizarea acestora. Sfaturile acestuia au fost deosebit de folositoare, îndeosebi asupra modului în care se manifestã în teren un component al trupelor de elitã (cum se cãțãrã, cum aleargã). Adversarii din campanii nu vor avea uniforme, calități i îndemãnare diferite. Adversarii AI își vor vedea de treburile lor atãta timp cât nu te-au detectat; fie cã te-au vãzut, au auzit un foc de armã sau sunt în contact radio cu alții care te-au vãzut. Acest lucru înseamnã suspans, mai ales în prima fazã a unei misiuni când ești în recunoaștere i faci tot posibilul pentru a nu fi detectat. Poți opta pentru mai multe metode de anihilare a adversarului, de exemplu îți iei cuțitul i-l aștepti la un colț. În unele situații, cum ar fi salvarea unor ostatici, pãstrarea liniștii i surpriza sunt cruciale.

Delta Force este o organizație secretã. Armata US refuzã sã recunoascã existența acestei trupe. Dar la sfârșitul acestui an,

NovaLogic vã aduce versiunea lor a acestei echipe de elitã, ce folosește arme reale împotriva celor mai periculoși inamici: alți soldați. Și cu engine-ul lor Voxel Space, o sã ai o grãmadã de spațiu pentru a-ți testa îndemãnarea.

Claude

LEVEL DATA

Producãtor: NovaLogic
Distribuitor: NovaLogic
Hardware: Pentium 200,
32 MB RAM
Placã 3D: Da
Multiplayer: Da
Platformã: Win 95
Data lansãrii: noiembrie '98



Întinericul se lasă din nou, apăsător și rece. Forțe mai groaznice decât cele mai oribile coșmaruri se reped din nou asupra slabei omeniri. Vina e doar a celor de la Bungie...

Prepare yourselves, mortals! Time for fighting. Death has come! Răul trebuie extirpat odată pentru totdeauna (sau măcar până la apariția lui Myth III). Dar până atunci, să vedem ce ne așteaptă în partea a doua a unuia dintre cele mai tari jocuri pentru PC pe care le-au văzut gamerii de la 386 încoace și încolo.



dacă nu chiar rescrisă. De aceea, se așteaptă ca gamerii să primească entuziasmat pe impresionantul urmaș al Myth-ului.

La capitolul „Ceea ce vedem pe monitoare” Bungie pare că s-a lăsat de fabricat jocuri și a trecut la săvârșirea de minuni. Cu noua tehnologie pe care o are la dispoziție, firma deja

ultrafaimoasă a reușit să creeze iluminare colorată și umbre care arată acum cu adevărat realistice (deși nici în Myth I nu erau foarte prost realizate). Noul engine permite modele 3D animate, ceea ce înseamnă că o să admirăm unități 3D, sânge 3D, cadavre 3D și, mai nou, poduri mobile la intrarea castelelor ce vor trebui cucerite. În plus, hărțile sunt de vreo patru ori mai detaliate (asta da muncă pentru băieții de la secția DESIGN). Dar povestea despre detaliul grafic nu se termină aici, continuând cu alte delicii, precum focul, tot treide, care acum are prostul (bunul) obicei de a se împrăștiă pornind din locul combustiei inițiale.

Ceva despre distrugere

În Myth al Doilea zidurile crenelate se vor prăbuși cu o groază de tam-tam sub mai multe lovituri cu Dwarfen Mortar, iar săgeți înflăcărâte vor cădea în capul asediatorilor, iluminând pământul de dedesubt și făcând torțe din trupurile celor mai puțin norocoși. Vrajitori mai

Luptă până la... viață

Inamicul: Myrکیدian. Posibil aliat: Soulblighter. Număr de unități disponibile: destul de mare pentru a umple până la refuz cu sânge câmpul de bătaie. Grafica: doar ați văzut Myth I! Mai urâtă cu siguranță nu este! Sunetul: cei mai slabi de inimă să renunțe la gândul de a cumpăra jocul! Ideea noii versiuni: bestială, deși nu va fi nimic cu adevărat nou pe monitoare. Toate acestea vin combinate cu o interfață de zile mari, care permite jucarea Myth-ului doar cu ajutorul mouse-ului (de aceea, puneți ceva bani deoparte, rozătorii cu bilă sunt destul de scumpi...)

Odată cu lansarea lui Myth: The Fallen Lords a început și lucrul la Myth II: Soulblighter. După studii aprofundate ale e-mail-urilor primite de la gameri din toată lumea și ale unor grupuri de jucători create special pentru analiză, s-a ajuns la concluzia că lista de îmbunătățiri este gigantică. Aproape fiecare fațetă a jocului a fost revăzută,



întunecați decât moartea ce le este soră vor arunca într-o veselie cu magii în rândurile armatei playerului uman, cu efecte cam devastatoare. Chiar și cei mai rezistenți luptători vor ceda. Pare cam greu, nu? Dacă totuși vi se pare ușor, ar fi bine să știți că asta nu-i decât începutul!

Myth II: Soulblighter este un joc de strategie, ca și prima versiune, dar acum lucrurile s-au mai schimbat. Lumea în care are loc acțiunea este una foarte periculoasă, dominată de alianțe riscante și de răul ancestral, o lume în care totul tremură de groază în fața imensei puteri a lui Soulblighter, cel mai agil și mai crud dintre maleficii Fallen Lords.

Totuși, vor trebui să existe modalități de apărare în fața unor asemenea atacuri feroce. Una dintre ele va fi INTERFAȚA în sine, la care s-a lucrat enorm de mult, pentru că, după spusele celor mai mulți gameri, aceasta era zona care trebuia cu adevărat îmbunătățită. Scopul nr.1 al celor de la Bungie a fost acela de a permite utilizatorului să joace Myth doar cu ajutorul mouse-ului. A fost introdusă abilitatea de a orbita și de a întoarce unghiul de vedere asupra



Probleme rezolvate

Mulți jucători ai Myth-ului original s-au plâns că propriile unități țineau uneori neapărat să se sinucidă (de exemplu Dwarves-ii, care, după ce aruncau cu proiectile incendiario-explozive în inamic, se așezau sub ele, așteptându-și foarte calm obștescul sfârșit). Acum se pare că au fost rezolvate toate aceste neajunsuri, așa că ne putem aștepta la unități ceva mai inteligente.

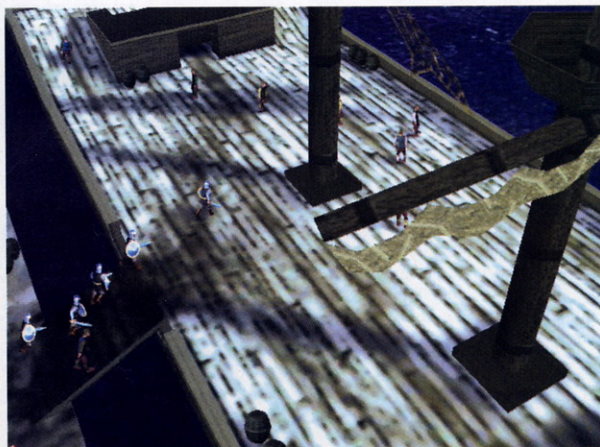
Au existat plângeri și în ceea ce privește faptul că unitățile nu prea alcătuiau formațiile de luptă cum trebuie. Ca urmare, în *Myth II* a fost introdus conceptul de spațiu personal, care permite unităților aliate să se strecoare una pe lângă cealaltă pentru a atinge mai repede destinația în formație completă. De asemenea, permite playerului să miște liniile de luptă una prin cealaltă cu mult mai multă ușurință. În plus, unitățile își vor aminti formația în care se aflau înainte de plecarea la plimbare și, când vor fi ajuns unde trebuie, se vor așeza exact în acea formație. Cool, nu? Și chiar dacă nu-i cool, e necesar. Fără stăpânirea artei de a mișca unitățile în formație, terminarea *Myth II*-ului va fi imposibilă.

Fanii primului Myth au cerut insistent lupte în interiorul orașelor și pe fortificații, așa că *Myth II* a fost bine burdușit cu modele 3D poligonale pentru ca totul să arate foarte bine. Toate obiectele din joc (mori de vânt, porți ce se deschid optimist, poduri mobile etc) creează umbre mișcătoare și se reflectă în apă... tot ce se poate aștepta de la un



câmpului de bătaie când mouse-ul este plasat într-unul dintre coaștele ecranului. A fost adăugat și un control bar în partea de jos a ecranului, ceea ce permite apelarea celor mai utilizate comenzi printr-un simplu clic. Informația despre unități va putea fi obținută cu ajutorul cursorului care, în clipa în care va fi înfipit într-una dintre ele, va accesa date esențiale: energia și punctele de magie.

Dar la ce ar fi bună o interfață trăznet dacă mediul de luptă nu ar fi bine făcut. Acum luptele nu se mai dau doar în zone deschise (dealuri, munți, câmpii, mlaștini) ci și în clădiri. Playerul va putea admira în plina lor splendoare interioare cum n-a prea mai văzut până acum. Minunata panoramă va fi accesibilă pentru că tavanul dispare în clipa în care începe explorarea unei zone acoperite. Dar ce ar fi de admirat? Pentru început, doar sângele care se va împrăști pe ziduri, oferindu-le o culoare vie, plină de (fostă) viață. Candelabrele flicărinde vor ilumina intermitent camerele misterioase, în timp ce brațe și picioare vor executa un grațios dans care începe la posesor, continuă pe tavan și podele și se sfârșeste pe mese, scaune sau capul celorlalte unități. Inutil să mai amintesc faptul că strategia aplicată „înăuntru” va fi complet diferită de cea de „afară”.





de idei inovator de noi. Acum este posibilă facerea și desfacerea de alianțe în jocurile „în mulți”. Dacă, în timpul unui asemenea joc, doi dintre playeri decid că ar vrea să stea la masa tratativelor și să încheie o alianță împotriva restului populației, unitățile playerilor respectivi vor coopera pentru o defensivă în bună pace și colaborare, pentru construirea unui viitor mai luminos, mai bun! (urale, steaguri roșii fluturate în vânt etc.) Hărțile mai dinamice vor permite atacuri ale NPC-urilor (Non Player Character – personaj neutru, care nu aparține nici unui dintre playeri) împotriva multiplayerurilor. Vor fi disponibile și tot felul de unități care se vor rezezi (pe post de întărire) în ajutorul unuia sau altuia dintre jucători. Și dacă tot veni vorba de NPC-uri, scumpii de ei vor avea un rol destul de important în stabilirea condițiilor pentru obținerea victoriei.

Totul în joc poate primi sau da lovituri. Codul obiect al jocului a fost de asemenea rescris, așa că, în mod normal, fiecare entitate poate să provoace sau să suporte daune materiale. Asta înseamnă că vom putea în sfârșit să ne îndeplinim planul de despădurire pentru anul în curs, pe lângă acela de distrugere al stălpilor, caselor, morilor și podurilor din joc.

Scufunda-ne-am în universul Myth!

Pentru adevărata pătrundere în misterioasa lume crotopită de Fallen Lords (combinație de zmei-zmeilor cu Ivan cel Groaznic, Hitler și Stalin) și pentru a înțelege cu adevărat misiunea de Gamer-Frumos pe care o avem de îndeplinit, trebuie în primul rând ca totul să ne pară cât se poate de real. De aceea, producătorii au muncit din greu, da' greu de tot și din toată agitația au rezultat cu hotărâre următoarele:

- toate unitățile sunt renderizate la de două ori mai multe cadre decât cele din Myth I, ceea ce înseamnă finețe a mișcărilor de parcă te-ai uita la TeVe
- reflexii și efecte de/pe apă mai bine realizate. Apa se undulează realistice, din când în când, când balta e ceva mai mare, se pot vedea peștii zburchind de colo colo
- decorul din Myth II este de patru ori mai detaliat decât cel din Myth I. Playerii vor putea admira găurile din poteci și urmele plugului lăsate în urma campaniei de însămânțare din primăvară (pentru cei care au timp să caște gura după asemenea detalii). Trupele vor colinda spații mari, deschise, sau dealuri frumos rotunjite și munți ascuțiți

- varietatea vieții din medii înconjurătoare a fost considerabil mărită. Mulți sunt de părere că battlefield-urile din Myth I erau lipsite de mișcare, de acel ceva (sau acele ceva-uri) ce te face (fac) să crezi că ești pe vreo câmpie virtuală și nu postat în fața unui monitor. Acum, dragi abiați de detaliu, lumea a fost populată serios cu păsări care zburătesc într-o veselie, alături de pui de fermă și pești, tot așa de veseli. Se planifică introducerea unor animăluțe ceva mai periculoase (lupi, de exemplu), cărora li se va

mediu înconjurător real. Și toate acestea nu sunt doar pentru plăcerea și desfătarea ochiului, ci vor fi folosite de calculator. De exemplu, după ce playerul va trece prin multă agitație și sacrificii pentru a ajunge în interiorul unei fortărețe, se va trezi că podul mobil se ridică plin de veselie și va trebui să găsească o altă cale de a cuceri reduta Grivița cu cât mai puțini dorobanși morți (O clipă! Cred că am încurcat războaiele. Sorry...) Oricum, va fi greu, așa că bucurați-vă cât mai puteți. Când va apărea Myth II-ul, veți avea parte de o groază de nervi și frustrare, pe lângă indiscutabilul FUN.

ETCAETERA

Bine zicea cine zicea că „Ai grijă ce îți dorești, că s-ar putea să te trezești cu dorința pe cap când ți-e Myth-ul mai drag.” Da, dragății de gameri au vrut foc compus din particule 3D și îl vor primi cu vârf și îndesat, mai ales cu vârf, pentru că vor avea de-a face cu săgețile înflăcărate ale inamicului. Bine că unitățile sunt destul de inteligente pentru a fugi din locurile unde domină focul, altfel Myth II-ul s-ar transforma în picnic cu dwarves și arcași la grătar. Când se împrăstie care încotro, unitățile încearcă să evite intratul în mijlocul focului și se agită să găsească anumite căi de scăpare mai răcoaroase. Săgețile aprinse pot fi folosite așadar pe post de cioban, cu rolul de a direcționa turma inamicului spre anumite zone, sau ca declanșator de la distanță al materialelor explozive plantate de Dwarves.

Myth II va prezenta și noi unități cu abilități magice, a căror „capacitate” va fi afișată printr-o bară albastră. Printre magiile cunoscute până acum se numără și cele generatoare de mingi de foc explozive ghidabile, de nori otrăvitori 3D și de confuzie în rândurile unei armate învecinate. Mai multe idei sunt încă puse în aplicare, așa că nu cred că ar trebui să ne îngrijorăm că nu vom avea cu ce să... vrăjim inamicul.

Multiplayerul e și el plin





și jocuri multiplayer (cei din Germania, care nu au voie să „utilizeze” decât jocuri lipsite de sânge, vor putea să joace cu cei din Japonia, care pot să vadă roșu în fața ochilor ori de câte ori au chef).

Și cu asta, basta. Mult a fost, puțin mai este. Așa că nu mai dați din picioare și nu vă mai roadeți unghiile! *Myth II: Soulblighter* vă va distruge sufletele... curând! (râs malefic!)

Mike



face foame și vor încerca să-și facă plinul cu delicioasa carne de unitate militară.

-torțele (vii sau nu), flăcările în general, vor împrăști pe suprafața solului iluminare colorată, așa că ne putem aștepta la misiuni de noapte spectaculante

- în *Myth I* apa din tot jocul era situată la o altitudine fixă, dar în *Myth II* ea se va găsi cam oriunde între SUS și JOS, ceea ce înseamnă că vom admira uimiți, emițând vocalele A și O, cascade și baraje (adică **Bungie** pretinde că existau lacuri de acumulare în Evul Mediu?)

Poezie de urlete

Sunteți cumva un utilizator care cheltuiește cam prea mult pe echipament audio și se trezește că jocurile nu prea se îngrămădesc să-i împlinescă așteptările? Chiar dacă nu sunteți, aflați că *Myth II* promite mult în domeniul audio, fiind dotat cu un mediu sonor 3D atât de realist că și dacă te legi cu bențită de culoarea preferată pe ochi, tot poți termina jocul, așa de clar se aude din ce parte vin inamicii (asta înseamnă că nu e obligatoriu să deții monitor?). Sunetele din jurul împrejurului sunt acum stereo și nu mono, ca la *Myth*-tatăl. Tot el, UTILIZATORUL, poate să scoată *Myth II*-ul din cutie și să dea drumul la cele patru boxe de care s-ar putea să dispună pentru a trăi o experiență quadrofonică ce îl va introduce în sferici.

Muzica nu este rea, este bună. Cred că am zis destul, deși ar trebui să adaug că melodia variază în funcție de acțiune (adică este sensibilă la context).

În fine, *Myth II: Soulblighter* va fi urmat de tone de utilitare, iar Internetul va putea fi folosit pentru transfer de scenarii



LEVEL DATA

Producător: Bungie
Distribuitor: Bungie
Hardware: Pentium 133,
16 MB RAM
Placă 3D: Da
Multiplayer: Da
Platformă: Win 95/98/NT4.0
sau MacOS 7.5

Heroes of Might and Magic III

Renumita serie continuă! Și cum o continuare n-ar avea succes dacă n-ar aduce și ceva nou – here it is – un articol pe cinste despre ceea ce pot face (dacă se forțează) băieții de la New World Computing.

Nu este ușor să realizezi o continuare! Pe de-o parte vrei să introduci noi caracteristici și pe de altă parte vrei să satisfaci pe cât posibil cerințelor gamerilor. De asemenea, trebuie să dai oamenilor suficient de multe chestii noi, astfel încât „aruncarea” pe piață a noului titlu să fie justificată. De fapt în asta constă cheia succesului sau insuccesului unei continuări – felul în care schimbi sau implementezi noi idei. Vizual trebuie să se simtă o diferență netă, astfel încât gamerul să nu aibă din prima impresia că noul titlu este nesatisfăcător. *Heroes of Might and Magic III* se apropie de nivelul pe care l-a avut prima continuare a seriei, fiind, dacă se poate spune așa, o evoluție studiată atent, nicidecum o regândire sau reproiectare. După cum relatează Jon Van Caneghem, președintele lui New World și creatorul/designerul lui *Heroes III* și a întregii serii *Might and Magic*, gamerii au vrut ca această continuare să ofere ceva mai mult decât să consistă în ceva cu totul nou care să distrugă balanța! Titlurile *Might&Magic* sunt jocuri role-playing, pe când seriile *Heroes* sunt jocuri de strategie a căror acțiune se desfășoară în același univers.

Real-time?

Cel mai simplu mod în care-ar fi putut fi realizate seriile ar fi fost să se meargă pe ideea *Command & Conquer*. Desigur, *Heroes* ar fi putut fi real-time, însă pe rilor există o

pieța jucărilor real-time și doar câteva turn-based. Așadar,



ai ghicit, *Heroes of Might and Magic III* se menține în zona strategiilor de „modă veche”. Astfel, menținându-se o serie de caracteristici din primele două versiuni, cum ar fi interfața și engine-ul. Cele trei campanii sunt bazate pe povești și sunt de lungimi variabile. Cei care-au jucat *Might and Magic VI* își vor aminti că regina Catherine a părăsit Enroth pentru a ajunge la funeraliile tatălui ei în Erathia. Astfel, reiese că țara peste care acesta a domnit se află sub asediul unor nepricopsiți care-au năvălit de prin vecinătăți. Catherine are nevoie de cei mai renumiți eroi ai timpului pentru a readuce pacea pe acele pământuri și eventual de a soluționa misterul ce înconjoară moartea regelui. Fiecare misiune se desfășoară pe o hartă imensă și neexplorată, pe suprafața căreia trebuie să-ți trimiți diverșii eroi și să-i pui să lupte împotriva armatelor de monștri. Pentru a-ți atinge scopul



trebuie în plus să intri în posesia orașelor inamice sau a celor neutre. Astfel, puterea ta crește, putându-ți realiza în timpul cel mai scurt o serie de armate și bineînțelese eroi. În afară de campania principală, vor mai exista o serie de scenarii individuale și specifice modului multiplayer. Totuși, pentru a îndepărta oarecum plictiseala ce intervine în cadrul unor jocuri multiplayer cu opt jucători, New World a implementat o facilitare ce permite administrarea orașelor și a unităților în timp ce ceilalți își desfășoară activitățile criminale.

Într-un cuvânt (sau mai multe) s-ar putea spune că nu există nici un engine 3D sau unități poligonale, sau hărți care să poată fi rotite. În schimb, acestea din urmă permit rezoluții și adâncimi de culoare mai mari: 800x600 în loc de 640x480 și o adâncime de 16-bit, 65,000 culori în loc de 8-bit, 256 de culori. Grafica din joc este pre-renderizată în 3D prin software. Din fericire, New World a satisfăcut masele și va folosi o combinație de caractere renderizate și digitalizate în loc de fotografiile scârboase folosite în Might and Magic VI.



More, more, more

Există opt tipuri de orașe, fiecare dintre acestea dispunând de facilități, clădiri și unități proprii. În altă ordine de idei, în orașe se pot defini și personajele care pot fi recrutate și în fiecare oraș vor fi disponibile două clase de eroi. Inevitabil veți întâlni și forțe inamice, astfel încât în momentul înfruntării, jocul va sări într-o

deplasare mai rapidă pe hartă. Toate modificările realizate în cadrul modului de desfășurare a bătăliilor au avut ca scop acordarea unei importanțe deosebite terenului pe care se desfășoară luptele. De asemenea, producătorii s-au gândit că n-ar strica și permiterea unor manevre mai strategice. De exemplu, magia poate fi folosită acum pentru a distruge și pentru a pune obstacole.

În plus, în joc există mult mai multe artefacte față de versiunile precedente. Acestea aduc beneficii eroilor de care dispui, astfel încât, cu puțin noroc, în joc vei putea realiza un super erou. Acesta va fi foarte greu de distrus, armata adversă având nevoie de mult mai multe unități pentru a te putea învinge.

Factorul decisiv

În mai toate jocurile de acest gen există o zonă în care se stabilește de fapt dacă jocul este echilibrat și oferă în mod cel puțin egal atât luptă cât și quest. Mai toate versiunile Might and Magic erau în așa fel concepute încât erau ideale din acest punct de vedere. Niciodată nu te plictisea de quest sau de lupte! Astfel poți spune că ai în față un joc antrenant, dinamic și în același timp accesibil. Desigur că puternicul editor cu care deja ne-am obișnuit este și el existent, fiind foarte ușor de folosit. Toate acestea reunite duc la concluzia că *Heroes of Might and Magic III* este un titlu cu viață lungă. Asta nu-i tot, AI-ul a fost și el un pic modificat. Inamicii cică ar fi acum mai deștepti!

Heroes of Might and Magic III înfruntă toate legile. Nu este 3D sau real-time, nu are elemente de acțiune și nu suportă accelerare 3D sau force-feed-back. Nu se poate juca cu un game-pad și nu a fost proiectat pentru a exista și într-o versiune pe Nintendo 64.

Mr. President



altă fereastră unde se vor da cruntele bătălii. Lupta în sine se poate descrie ca o aventură turn-based în care tu dai comenzi, iar unitățile te ascultă. Aceste bătălii seamănă foarte mult cu un joc de șah în care piesele sunt caractere fantastice. Numărul de hexuri s-a dublat de data aceasta, în plus existând 59 de creaturi care pot beneficia de câte un upgrade, ajungându-se astfel la un total de 118 belemeci. Există chiar și o serie de creaturi întâlnite în Might and Magic VI, cea mai terifiantă dintre acestea fiind o variație a acelor globi oculari (eyeballs) blestemați care terorizau gamerii în Kriegspire. Fiecare erou dispune de caracteristici și abilități magice proprii. Acest aspect particular a cunoscut ceva modificări, fiind implementate elemente întâlnite-n Might and Magic VI. De exemplu, poți face vrăji cu ajutorul cărora eroii pot zbura, acest lucru permițând



LEVEL DATA

Producător: New World Computing
Distribuitor: 3DO
Hardware: Pentium 133, 16 MB RAM
Placă 3D: Nu
Multiplayer: Da
Platformă: Win 95
Data lansării: sfârșitul lui octombrie '98

Black & White

Yin și Yang... Lumină și Întuneric... Bine și Rău... Ce mai, scrie negru pe alb, e noul joc produs de Lionhead și aruncat pe piață dintr-un cotlon întunecos de strălucitoare Electronic Arts. Să vedem dacă va aduce puțină lumină în tenebroasa lume a jocurilor pentru PC.

Formulă magică: învârtiți-vă de trei ori în jurul calculatorului, beți fiertura din rugină de tastatură și șoptiți **Bullfrog**. Ar trebui să vi se întâmple ceva extraordinar. Toate orele acelea petrecute cu Syndicate, Theme Hospital și Dungeon Keeper vă vor reveni în minte odată cu imaginea creatorului lor, Peter Molyneux, un tip de treabă care, la un moment dat, s-a supărat foarte tare și a plecat de la firma pe care el însuși a fondat-o și a pus bazele noii lui capodopere: **Lionhead**. Jocul produs de acest „supărat” pare și familiar și inovativ. La E3, Molyneux a stârnit valuri apreciable când a prezentat câteva imagini din fazele incipiente ale procesului de producție. Tot el i-a făcut pe toți să spună „Aaaa!” ca niște copii cuminți când s-a așezat la gura vetrei virtuale și a început să depezească pe monitor o poveste de adormit gamerii: N-a fost încă, dar va fi odată ca niciodată o lume insulară idilic de utopică, populată de omuleți, în care își bagă nasul o forță cam neavenită (adică playeru’) și care are intenția de a devia cursul normal de desfășurare a evenimentelor, alegând una dintre cele două cai disponibile: fie te porți cu locuitorii cum te-ai purta cu niște pitici ce sunt, fie dai cu ei de pământ, îi mănânci sau îi incinerezi.



Cum va începe jocul

Jocul se începează pentru toți playerii, fie ei umani sau neumani, într-un colț de hartă ales după pofta procesorului. Satele sunt împrăștiate pe toată suprafața decorului, iar al lor inhabitantii se plimbă de colo colo cu tot felul de treburi importante (stat de vorbă cu ceilalți cetățeni, cărat de obiecte dintr-o parte în alta a satului, fugă disperată din fața creaturilor gigantice gata să-i înghită, ce mai, părți de rutină zilnică și insignifiantă). Fiecare cătun are la bază una dintre marile civilizații antice (aztecă, greacă, maya etc.) și posedă o anumite abilitate magică. Pentru îmbunătățirea propriei puteri magice playerul trebuie să recurgă la orice mijloace pentru a atrage întru proslăvire și supunere totală cât mai mulți săteni.

Și acum, câte ceva despre metode: calea aleasă de gamer are efecte nu numai asupra supușilor, ci și a mediului înconjurător. Astfel, încercați să fiți amabili și în special draguți, și veți vedea cum insula prosperă, natura înverzește și înfloarește, iar sătenii nu mai pot de bine. Dacă alegeți calea negativă-malefică, copacii se cam zbărecesc și se înneagă de zici că a trecut peste ei suflul unei explozii atomice. Chiar și clădirea principală a playerului va reflecta, prin design, stilul de joc ales.

O altă zonă în care inovația a avut un rol important este interfața, care de data aceasta nu prea există, adică pe ceran nu apar butoane și iconograme. Toate acțiunile din joc sunt executate prin manipularea obiectelor și clădirilor din lumea virtuală. De exemplu, pentru a pregăti o magie, trebuie mutate câteva toteme într-un sat și apoi mutat mouse-ul într-un anumit fel. Tot cu mouse-ul pot fi pleznii sau trăzniți sătenii neascultători, așa că ar fi bine ca toate mișcările mausistice să fie învățate foarte repede, altfel...



Finalul va fi cam neașteptat

Ce este cu adevărat inovator la acest joc? Grafica, sunetul și gameplay-ul sunt într-adevăr noi, dar nu cred că cineva s-a așteptat ca **Black and White** să conțină și o parte gen Tamagotchi. Yup, dragul de player trebuie să educe și să dezvolte anumite creaturi cât Tumu' Eiffel, care pot fi modelate în distrugători de categoria extra grea sau în uriași blânzi și binefăcători. Dacă va servi la micul dejun săteni, va căpăta gustul omuleților și va începe la un moment dat să se autoservească. Dacă va fi îngrijit cu multă dragoste și afecțiune maternă, va începe să iubească mediul înconjurător și mai-mai că se va apuca de grădinarit. Dacă te apuci să-l pleznești (într-un mod a la Dungeon Keeper...), se cam supără și nu se știe de ce prostii este capabil! Odată eliberat în lume, playerul îl poate privi ajutând sătenii să prospere sau să se transforme în sandwich-uri. Și încă un amănunt: cu cât animaluțul va prospera mai mult, cu atât gabaritul lui va crește, așa că spre final se prea poate să vă treziți cu o monstruoasă de

dimensiuni mai mult decât colosale, care se joacă de-a Gulliver în țara sătenilor.

B&W are legătură și cu simulatoarele de roboți giganti, denumite la noi prin redacție SDRG-uri. Cum? Simplu: playerul se urcă la „bordul” enormei lui creaturi și începe să se ia la harță cu alte Godzile din zonă.

Nu lipsesc nici planurile de multiplayer, care au în vedere bătălii la nivel foarte înalt între mai mulți gameri pe aceeași hartă, dar aspirația cu adevărat măreață a producătorilor este aceea de a permite playerilor să își pună în comun lumile. Se prea poate ca în felu’ asta să se revină la ideile lansate de Activision cu al său NetStorm.

acelerare grafică nu lipsește nici ea, fiind, se pare, obligatorie. Totuși, nefericiții neposori de 3DFx mai au timp să pună ceva bani la pușculiță pentru achiziția mult râvnitei plăci grafice, pentru că Black and White mai are foarte mult până să apară pe piață (cel mai devreme în primăvara lui 1999).

De va fi bun sau rău, asta încă nu putem să știm. Mai mult, aș putea spune că B&W are curajul să răvnească la titlul de Joc al anului 1999, ceea ce înseamnă înscriere pentru veșnicie în istoria celor mai tari titluri lansate vreodată. Dacă nu vor reuși ceea ce și-au propus, tipii de la Lionhead vor ajunge de râsul gamerilor. Ar fi ciudat totuși, după atâtea eforturi și agitație, după pregătiri și prezentări în mai toate revistele de renume din lume. Cât despre LEVEL, noi vom fi permanent în alertă și, în clipa în care vom înhăța știri proaspete despre B&W, voi veți fi primii care le veți afla și devora. Până atunci însă, JUMP TO THE NEXT LEVEL!

Mike



Influența Molineaux

Fanii Bullfrog vor recunoaște cu siguranță elemente specifice producțiilor anterioare semnate Peter Molineaux. Ca și în cazul lui Populous, playerul își petrece timpul influențând lumea virtuală și nu făcând pe managerul care harvestește resurse și crează unități în neștire. Cel mai clar se vede influența în modul de joc, în care cursorul de mouse este o adevărată „mână a lui Dumnezeu”.

Cei care au suferit de febra așteptării lansării lui Dungeon Keeper câțiva ani buni vor fi nevoiți să suporte același supliciu și în cazul lui Black and White. Când Molyneux a fost întrebat cam care ar data cât de cât aproximativă de lansare, acesta a izbucnit în râsu-i cristalin și a declarat plin de voioșie: „Nu vreau să o luăm de la capăt.” (aluzie la multiplele anunțuri despre data de lansare a Dungeon Keeper-ului, dintre care doar ultimul s-a adevărat).

La capitolul „Grafică”, jocul este deja cotelat atât de bine încât toți gamerii pasionați de acest gen sunt deja cu ochii lipiți de pozele oferite cu atâta zgârcenie de Lionhead. Desigur, simpatia



LEVEL DATA

Producător: Electronic Arts
Distribuitor: Lionhead
Hardware: Necunoscut
Placă 3D: Da
Multiplayer: Da
Platformă: Win 95

PREVIEW LEVEL **COMMAND & CONQUER TIBERIAN SUN**

Strategie până la refuz. Iată o introducere în ceea ce Westwood ne-a pregătit pentru această toamnă, mai exact pentru luna noiembrie.

Jocul pe care toți îl așteptăm în toamna asta (care se pare că vine mai repede decât ne gândeam) este de fapt continuarea celebrei serii Comand & Conquer, serie care ne-a încântat cu toate versiunile pe care le-a scos pe piață (C&C, C&C Covert Operation, C&C Red Alert, C&C Aftermath), versiuni una mai bună decât cealaltă, pentru ca la finalul anului 1998 să scoată ultimul răcnet din seria C&C – *Tiberian Sun*. Acest nou release va aduce cu sine o serie de inovații în domeniul strategiilor, fiind construit pe un engine 3D. Totuși, va fi accesibil unei game mari de utilizatori, având în vedere cerințele impuse de joc.

The story ...

La 20 de ani după primul război Tiberian, tiberienii au pus stăpânire pe planeta Pământ. Astfel că GDI și-a folosit resursele pentru a transporta oamenii care au supraviețuit războiului la Polul Nord, iar pe restul i-a trimis la Polul Sud, toți însă aflându-se sub comanda noului lider al lumii, James Solomon. Bineînțeles că nici NOD-ul nu s-a lăsat mai prejos și, în momentul în care s-a pornit războiul, membrii lui s-au ascuns în tunelele subpământene din Africa și au supraviețuit apocalipsei care a urmat războiului. Acolo au așteptat clipa reînvierii lor pentru a gusta din dulcele nectar al răzbunării, fiind conduși în luptă de liderul lor Kane. De asemenea, mai există în joc și o a treia parte în afară de cele două mari puteri și anume niște mutații, The Forgotten, creați de NOD și care trăiesc numai sub pământ și care, datorită faptului că au primit ajutor din partea GDI-ului în momentul uitării lor de către NOD, se pare că simpatizează cu GDI-ii. Se pare că tiberienii au arme noi care sunt mult mai valoroase și mai ucigătoare, iar pentru a nu periclita viața liderului GDI-ului, acesta, împreună cu tot comandamentul, a fost plasat în spațiu de unde coordonează toată activitatea de la cei doi poli. Tot aici există și Ion Cannon, un blaster de proporții uriaș care lovește anumite ținte de pe Pământ. Dar, având în vedere că unii dintre voi nu știu ce înseamnă GDI și NOD, să facem o scurtă relatare a acestor două puteri. GDI – *Global Defense Initiative* – inițiativa de apărare a pământului, conduși de generalul James Solomon, are scopul de a

menține pacea pe Pământ (sau ceea ce a mai rămas din el) și de a preveni distrugerea lui de către NOD. NOD-ul pregătește rachete pentru a distruge adăposturile oamenilor, iar GDI-ul face tot posibilul pentru a-i împiedica prin tehnologia avansată atât în domeniul armelor cât și în domeniul tehnologiei. Problema lor nu sunt soldații NOD-ului ci experimentele pe care aceștia le efectuează asupra ADN-ului omenesc și dorința lor de a realiza o nouă rasă de mutații super-soldați. Din nefericire, ei au creat o rasă de mutații, The Forgotten, aflați pe moarte datorită eșecului acestui experiment și pe care numai GDI-ul îi mai poate salva. NOD are o serie de arme noi: The Devil's Tongue, Hunter Seekers, și Firestorm Defenses.



Features ...

Vor apărea foarte multe unități și efecte noi în C&C2. Chiar dacă grafica este 3D, nu avem nevoie de un accelerator grafic și jocul funcționează foarte bine pe un P133, deci realizatorii au creat o strategie cu o grafică excelentă, dar care merge foarte bine pe calculatoare medii. Între noile unități introduse se numără și infanteria Jetpack care poate „sări” peste celelalte unități precum și peste teren greu accesibil (canioane, stânci, dealuri, ape). Față de C&C Red Alert unde existau unități navale, aici acestea au fost înlocuite cu unitățile Hover care pot trece peste orice s-ar afla pe hartă: pământ sau ape. De asemenea au fost scoase și tancurile Mammoth. Mai apar distrugătoare sonice (ceva similar exista în Dune II) care de la o distanță apreciabilă pot distruge clădiri fără a fi puse în pericol. Apare și un nou concept: terenurile care se distrug în urma exploziilor (nu numai că au loc niște explozii impresionante, dar terenul unde a avut loc explozia se va deforma considerabil – putem distruge astfel părți considerabile de țărâm). Va exista zăpadă, vânt, ploaie, noapte și zi, precum și lacuri care vor îngheța pe timp de iarnă, putându-se traversa cu unitățile peste el, iar vântul va putea să sufle fumul datorat exploziilor sau să transporte gaz otrăvitor (produs de NOD pentru a schimba AND-ul celor peste care va trece norul ucigător, transformându-l în mutații și obligându-l să se alăture celor asemeni lor, adică The Forgotten). Pădurile vor arde până la temelie, rămânând un teren negricios deasupra căruia se ridică un nor de fum (partea bună este că uneori, pe terenul unde a ars o pădure ies la iveală taberele inamice care au stat camuflate la adăpostul copacilor verzi). Vor fi luminozități colorate pe 16 biți, existând posibilitatea de a împușca luminile inamicilor lăsându-i astfel pe întuneric. Vor exista patru tipuri de teren – arctic (în apropiere de taberele oamenilor de la cei doi poli), deșert (Africa), citadin (urme ale civilizației existente înainte de Apocalipsă), teren temperat (munți, copaci, ape) și o combinație între cele patru tipuri de teren. Vor fi hărți de patru ori mai mari decât cele din Red Alert, cu pomi foarte realistice animați (se leagănă în funcție de direcția vântului), unități și clădiri real-time 3D, explozii transparente și toate acestea în rezoluție de 800x600. Unitățile nu fac parte din prea multe categorii, astfel încât nu ne vom pierde în multitudinea de unități specializate ca la alte jocuri strategice. Ceva nou pentru C&C este punctajul pe care fiecare unitate îl va acumula în funcție de realizările de pe câmpul de luptă. Astfel, dacă un tanc omoară un infanterist nu primește cine știe ce punctaj, în schimb dacă un infanterist distruge un tanc el va primi puncte de experiență, iar în funcție de numărul acestor puncte și se va îmbunătăți armura, viteza, ba chiar va primi niște puteri speciale. Nu vor mai fi câinii din Red Alert, aceștia fiind înlocuiți de niște creaturi mutante, iar Tanya va fi upgrădită, existând o femeie mai puternică. AI-ul acestui joc va introduce ceva nou din punct de vedere al strategiei aplicate de calculator. Astfel, realizatorii au făcut în așa fel ca CPU-ul să facă anumite greșeli din când în când, dându-ne posibilitatea să profităm de pe urma lor (dacă suntem pe fază!). Se va pune accent pe lupta de gherilă și pe sabotaj, lucruri care vor crește



considerabil punctajul jucătorului. Se va putea juca bineînțeles și în mod multiplayer, opt jucători prin rețele IPX și LAN sau patru jucători prin Internet (TCP/IP), head to head printr-un cablu serial. Există și posibilitatea de a juca în mod Skirmish unde pot juca contra până la șapte jucători controlați de calculator pe o hartă generată la întâmplare, existând încorporat și un generator de hărți. Ceva nou introdus este in-game surprise, o chestie nouă care introduce când te aștepti mai puțin tot felul de surprize cum ar fi efectele de atmosferă care vor schimba cursul bătăliei sau poate chiar o vor finaliza distrugând printr-o ploaie sau uragane unitățile uneia dintre părți. Acum misiunile vor avea legătură între ele, astfel încât ceea ce se întâmplă în fiecare misiune va avea efect asupra întregului război. Fiecare misiune are un obiectiv principal pe care trebuie să-l realizezi pentru a o putea încheia, dar vor exista și alte obiective secundare pe care trebuie să le îndeplinești (opțional bineînțeles) înaintea obiectivului principal, dar acestea vă vor ajuta în misiunile viitoare (puteți distruge magazinele de alimente și armament, sau puteți spiona anumite clădiri pentru a vă îmbunătăți tehnologia pe viitor).



încetini viteza jocului. O nouă îmbunătățire adusă față de celelalte jocuri de strategie este AI-ul (*Artificial Intelligence*) care a fost considerabil schimbat, el combinând acum o serie de tactici predefinite cu o nouă viziune a realizatorilor – învățarea. AI-ul va învăța din propriile greșeli, din misiunile precedente. Propriile unități vor avea un „creier” propriu, ele fiind în stare de a lua decizii în funcție de ceea ce trebuie să atace (distrugă), să învețe din experiențele anterioare, să atace diferit un infanterist față de un tanc sau o clădire. De exemplu, dacă trimiți un harvester să mineze într-o regiune inamică și este în pericol sau chiar atacat, el te va avertiza în legătură cu acea regiune ieșind din zona de pericol și așteptând comanda ta (poți totuși să-l forțezi să-și facă meseria în regiunea respectivă) sau dacă ai trimis o trupă de unități să „radă” o regiune sau o tabără de inamici, în momentul în care au terminat te vor anunța de victoria lor, cerându-ți o nouă misiune de îndeplinit (având în vedere că au câștigat o bătălie, ei devin niște unități valoroase care au deja experiență din bătălia dusă).

The making of ...

Tiberian Sun va folosi ultimele tehnologii de la **Westwood**. S-au folosit voxeli pentru ca grafica să fie bestială și, în același timp, să nu folosească accelerator grafic. Astfel, grafica este 3D dar nu poligonală. Să traducem cuvântul voxeli – pixeli de volum, adică pixeli cu înălțime, lățime și lungime, iar pentru a vă face o idee cam ce înseamnă această tehnologie, vă recomand să jucați jocurile *Comanche*, *Outcast*, *Hexplode* și *Blade Runner*, dar să aveți în vedere că de la realizarea lui *Blade Runner*, **Westwood** și-a îmbunătățit tehnica de folosire a voxelilor până la *DPS (Dynamic Phong-Shaded)*, ceea ce va face ca unitățile, clădirile, și exploziile tridimensionale să aibă mai multe forme (laturi) permițând apariția pe ecran a mai multor unități fără a

Finally ...

Și, ca să încheiem articolul care ne-a dezvăluit puțin din ceea ce vom vedea în această toamnă, trebuie să vă mărturisesc că abia aștept să-mi înfig degetele în mouse-ul ăsta de pe biroul meu pentru a petrece vreo 6-8 ore în fața calculatorului, să admir noile unități, să văd spectaculoasele explozii pe care cei de la **Westwood** ni le-a pregătit și terenurile stricându-se sub tumultul de explozii și unități care distrug tot ce prind în cale (începând cu pădurile și terminând cu falezile). Chiar dacă suntem înconjuțați de strategii de tot felul, în momentul în care o firmă recunoscută pentru succesul său în strategii scoate un nou produs pe piață nu putem decât să ne așteptăm la un succes, având în vedere noile îmbunătățiri aduse acestui joc și cerințele minime de sistem.

Nick



LEVEL DATA

Producător: Westwood
Ofertant: Electronic Arts
Hardware: Pentium 166,
32 MB RAM
Placă 3D: Nu
Multiplayer: Da
Platformă: Win 95

Poster lipsa - pag 1

Poster lipsa - pag 2

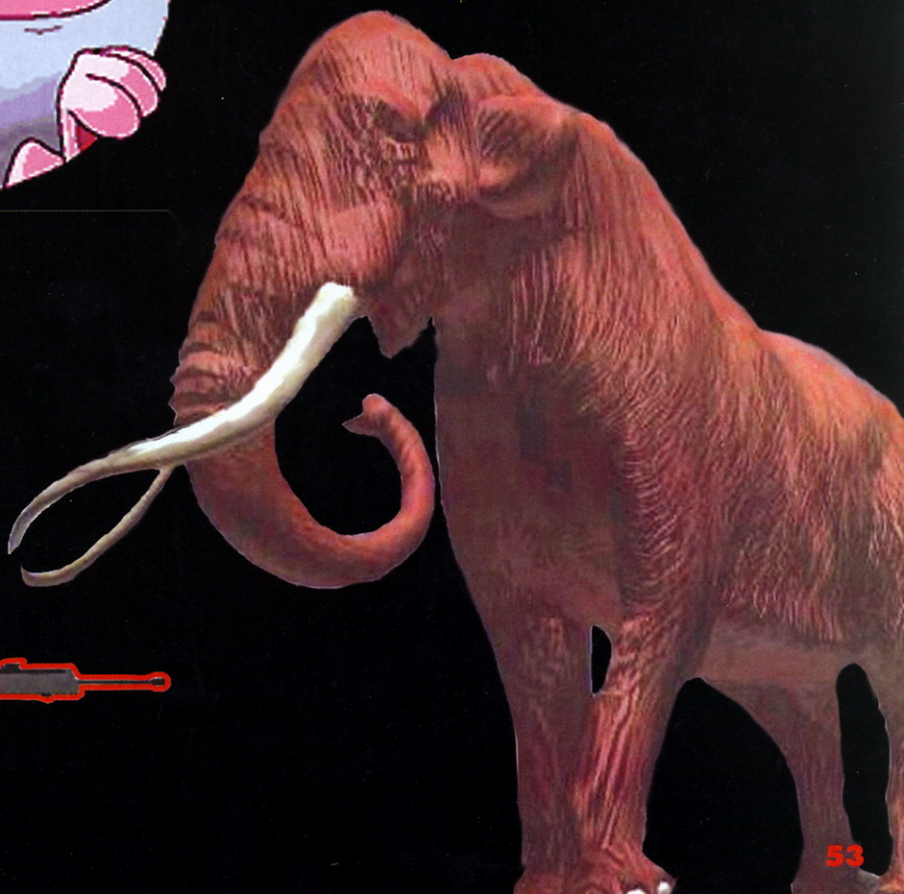
Poster lipsa - pag 3

Poster lipsa - pag 4

LEVEL



Review



STAR CONTROL 3

Strategie, quest, arcade sunt ingredientele unui joc cu adevărat fantastic. Intră în lumea controlată de cele 28 specii prezente în joc și încearcă să previi distrugerea acesteia.

August 2116. Alianța Stelelor Libere, formată din Chenjesu și alte specii (Syreen, Pkunk, Chmmr, Arilous, și Orz), duce o luptă împotriva alianței formată de Ur-Quan cu Spathi, Mycon și Vux. Cursul luptei a fost schimbat de o echipă de oameni care au găsit o fabrică a precursorilor într-o peșteră de pe Vela 2, redenumită Unzervalt. Căpitanul, adică tu, a pilotat nava spre pământ pentru a afla că Terra a fost cucerită de Ur-Quan. De aici începe Star Control 2. După multe lupte reușite să-ți eliberezi planeta și galaxia de imperiul Ur-Quan. Jocul se termină printr-o imensă explozie rezultată în urma distrugerii altei nave dotată cu tehnologia precursorilor.

Fără un inamic comun, Alianța Stelelor Libere se destramă și, în același timp, din cauze necunoscute („inter-dimensional fatigue”) nu mai funcționează călătoriile prin hiperspațiu. Fără călători prin hiperspațiu, toate sistemele rămân izolate și se dezvoltă ca atare. În acest moment, căpitanul reapare la comanda singurei nave care poate călători între diferite sisteme datorită tehnologiei „Warp Bubble”. El se îndreaptă spre sistemul Kessari de unde provenea viziunea care prevenea distrugerea întregului sistem. Precursorii, a căror tehnologie se găsește în multe din artefactele de pe planete, au dispărut acum 250000 de ani fără nici o urmă, dar în cursul jocului vei reuși să dezlegi misterul supraviețuirii lor.

Jocul *Star Control 3* este greu de definit. Practic este o combinație de arcade, quest, strategie. Începi cu o singură flotă pe o singură planetă dintr-un sistem îndepărtat. Combinând utilizarea resurselor cu explorarea și cu diplomația poți coloniza întregul sistem care are mai mult de 200 stele, fiecare cu câteva planete. Deoarece ai singura navă care suportă călătoriile



interstelare, trebuie să te ocupi de fiecare colonie: priorități de construcție, apărare... Nici comunicațiile nu funcționează în spațiu și vei înfrunta necunoscutul la fiecare intrare într-un sistem. Navele de tip probă te conduc spre o specie necunoscută, ascunsă undeva în regiune. Poți găsi și colonii abandonate de Pkunk sau de alte specii. Ca și în SC2, aliații de sub comanda ta nu se înțeleg între ei și în calitate de comandant trebuie să calmezi disputele pe cale diplomatică sau cu forța armelor. Fiecare rasă are obiceiurile sale și poate fi ușor jignită de cuvinte care la prima vedere nu au nimic agresiv în ele. Când diplomația nu dă rezultate, SC3 introduce un excelent sistem de luptă numit „Melee”. Alături de un zoom automat, vederea izometrică dă imaginii 2D



dă un aspect deosebit, astfel că lupta devine foarte palpitantă. În meniul Melee combatanții aleg câte o navă din cele 28 și se luptă până când echipajul ajunge la 0 și explodează sau, în cazul fericii, până când își înving adversarul. Fiecare navă se comportă diferit, are altă viteză și manevrabilitate precum și două arme distincte - normală și specială. Energia sau carburantul se reîncarcă mai rapid în apropierea planetei. Față de Star Control 2, s-au introdus mai mult de 10 nave și multe îmbunătățiri. Realizatorii au lucrat și la grafică alături de gameplay. Navele sunt acum prerenderizate, dotate cu sursă de lumină și când le nimeriști sunt zguduite de explozii puternice. Puteți alege între două vederi - de deasupra sau într-un plan izometric 3D. Există și posibilitatea de a juca multiplayer (în modul Melee) pe rețea sau modem. Din

păcate, realizatorii au sacrificat prea mult quest pe strategie. Dacă nu ești atent, poți rămâne fără carburant într-un sistem cu planete nelocuibile și „Load game” sau poți depăși limita de timp pentru explorarea rămășițelor unui sistem distrus de „inter-dimensional fatigue”. În SC2 trebuia să zbori pe fiecare planetă a sistemului, lucru destul de dificil având în vedere inerția și gravitația generată de planete, dar acum, în SC3, calculatorul face acest lucru pentru tine. Construiești colonii, aloci resurse și coloniști (pe care îi poți lăsa să moară de foame), ingredientele unui joc de strategie în spațiu mai mult decât cele ale unui quest.

SC3 a avut un succes enorm, dar totuși mai mic decât predecesorul său. Cu toate că se aseamănă mai mult cu Reunion, axându-se prea mult pe managementul resurselor, SC3 rămâne un quest adevărat care sunt sigur că a fost jucat ore, poate chiar zile, de fanii genului.

LEVEL DATA

Producător: Accolade
Distribuitor: Time Warner
Hardware: 486 66MHz,
8 MB RAM
Placă 3D: Nu
Multiplayer: Da
Platformă: DOS

NOTA

88

Tips&Tricks

Fiecare din cele 28 de nave este dotată cu o armă principală și una sau mai multe speciale, combinația dintre acestea formând caracterul defensiv sau de atac al respectivei nave. În speranța că veți alege nava potrivită pentru atacul potrivit, vă prezentăm câteva din caracteristicile navelor prezente în joc:

Androsynth Guardian

Armă principală: Molecular Acid Spheres cu Chaos(tm) Tracking 3/2
Armă specială: Blazer Comet Form 0,5/sec/3
Stai în jurul planetei până strângi destul carburant ca să utilizezi Comet-ul pe nave mari și lente. Costul sferelor este prea ridicat, dar pot fi folosite cu succes în apărare.

Ariloulaleelay Skiff

Armă principală: Dorsal Auto-Homing Laser 2/1
Armă specială: Hyperspace Displacement 3/None
Nu te lăsa niciodată atins. Când tragi, păstrează carburant pentru un teleport și nu sacrifică echipajul pentru a sta mai mult în raza de acțiune a Laser-ului.

Chenjesu Broodhome

Armă principală: Photon Crystal Shards 5/6-2
Armă specială: DOGIs Toată/None
DOG1 nu au nici un efect asupra navelor rapide. Încearcă să țințești bine, astfel încât întreg cristallul să lovească nava inamică și să provoace pierderi maxime.

Chmmr Avatar

Armă principală: Laser 2/2
Armă specială: Tractor Beam 1/None
Utilizează Tractor Beam-ul rezonabil (nu pe Ur-Quan sau Shofixti). Ține Laserul spre nava adversarului și în scurt timp vei reuși să-l decimezi.

Druge Mauler

Armă principală: Bazooka 4/6
Armă specială: „Yarging” 1echipaj/0,5 fuel
Prioritatea absolută este conservarea carburantului, pentru a nu fi nevoit să „prăjești” echipajul în reactor. Nu trage cu Bazooka pentru a accelera, deoarece poți lovi planeta și nava nu rezistă impactului.

Earthling Cruiser

Armă principală: MX Missiles 9/4
Armă specială: Star Wars Point Defense Lasers 4/1
Trage rachetele la distanță mică pentru a fi sigur că-și vor lovi ținta.

Ilwrath Avenger

Armă principală: Hellfire Flame Spout 1/1
Armă specială: Optical Cloaking Device 3/None
Folosește Cloaking Device înainte ca nava inamică să-și întoarcă tunul spre tine.

Kohr-Ah Marauder

Armă principală: Shuriken 6/4
Armă specială: Flame Corona 21/3
Păstrează carburant pentru Flame Corona. Nu se știe când îți apare vreun asteroid în cale și nu-l poți evita.

Melnorme Trader

Armă principală: Photon Torpedo 7/2-16
Armă specială: Gaussian Stunner 21fuel/paralizează
În timp ce se încarcă arma principală nu poți trage decât o singură dată cu Gaussian Stunner-ul. Rachetele fotonice nu prea găsesc ținta și nu te poți baza pe ele pentru a distruge nava inamică comod și de la distanță.

Mmrnmhrm Transformer

Armă principală: Dual Mounted Laser Cannons / Homing Missiles 0,5/1
Armă specială: Transformation 12/None
Când te apropii la distanțe mici transformă-te în forma „tun” pentru a trage mai precis și eficient.

Mycon Podship

Armă principală: Homing Plasmoids 21/1-10
Armă specială: Regeneration 42/None
Regenerează-ți echipajul când te afli la o distanță destul de mare și trage sferele din plasmă orientat spre nava inamică.

Orz Nemesis

Armă principală: Turret Mounted Mortar 6/3
Armă specială: Turret Rotation / Space Marines 0/0 1echipaj/1
Păstrează-ți rezerve de „marines” și lansează-i în cazul în care te apropii de nava adversarului.

Pkunk Fury

Armă principală: Bird Shot 1/0,3
Armă specială: Taunting None/None
Ai prea puțin echipaj ca să supraviețuiești unui atac frontal, așa că e preferabil să utilizezi cât mai mult Tatung-ul.

Sa-Matra Battle Platform

Armă principală: Fireballs 0/2
Armă specială: Repulsor Balls 0/1

Shofixti Scout

Armă principală: Mendokusai Energy Dart 1/1
Armă specială: Glory Device 0/1-16
Dacă echipajul adversarului scade sub 12 poți să pornești atacul final.

Slylandro Probe

Armă principală: Lightning Ionization Device 2/Variabil
Armă specială: Asteroid Synthesis 0/0
O navă excelentă împotriva celor mai mici (Arloul și VUX). Ai posibilitatea să consumi asteroizii care se găsesc din abundență în galaxie.

Spathi Eluder

Armă principală: „Punt Guns” 2/1
Armă specială: B.U.T.T. Missiles 3/2
Nava a fost gândită cu un singur scop: să vezi cât mai repede de urmăritori. E preferabil să folosești rachete, deoarece nu trebuie să vă întoarceți spre inamic.

Supox Blade

Armă principală: Seed Shot 1/1
Armă specială: „Slipping” 0/0
Când ataci o navă Utwig trage o dată și așteaptă să coboare scuturile.

Syreen Penetrator

Armă principală: Particle Beam Stiletos 1/2
Armă specială: Hypnotization Projection Field 5/Variabil
Poți să atragi inamicul în jurul planetei și să-ți lansezi atacul când acesta se așteaptă mai puțin.

Thraddash Torch

Armă principală: Wedge Shot 2/1
Armă specială: Reunk Afterburners 1/2
Dacă vrei să lași în urmă „fire trial”, să faci acest lucru în jurul planetei deoarece există o posibilitate mai mare să intre cineva în ea.

Umgah Drone

Armă principală: Anti-Matter Cone 0/1
Armă specială: Retro-Propulsion System 1/0
Sferele de plasmă ale Mycon-ilor pot fi distruse cu ușurință de conul de antimaterie.

Ur-Quan (Kzer-Za) Dreadnought

Armă principală: Fusion Cannon 7/6
Armă specială: Autonomous Fighters 9/1
Împotriva navelor rapide sau a celor dotate cu „point defence”, fighterele lansate de Dreadnought nu au nici o șansă

Utwig Juggler

Armă principală: Needle Gun rack 1/0
Armă specială: Damage Absorbance Panels 0/2
Datorită scutului puternic, Juggler-ul este excelent pentru a ataca navele Chmmr.

VUX Intruder

Armă principală: Gigawatt Laser 1/1
Armă specială: Limpet Parasite Cocoon 2/0
Trage înainte de a intra în luptă. Săi șanse mari să-ți lovești adversarul.

Yehat Terminator

Armă principală: Rapid-Fire Pulse Cannons 0,5/1
Armă specială: High Energy Force Shield 3/0
Atrage focul navelor puternice spre scuturi, iar când acestea termină carburantul trimite o rafală din „cannons”

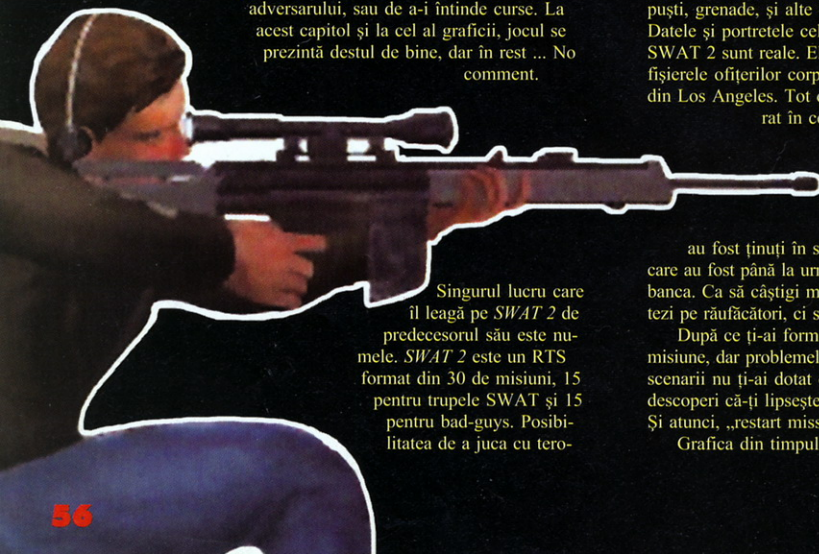
Zoq Fot Pik Stinger

Armă principală: Gatling guns 1/1
Armă specială: Tongue Attack 7/12
Gravitează în jurul planetei până când se apropie nava inamică.



În calitate de comandant al „Los Angeles Special Weapons and Tactics Team” ai datoria să protejezi orașul de grupările teroriste care amenință securitatea populației.

Am urmărit încă de la începutul apariției lui PQ 1, seria de Police Quest-uri, dar nu m-a impresionat deloc penultima lor realizare PQ: SWAT. Să vedem dacă PQ: SWAT 2 a readus seria Police Quest pe linia de plutire. Dacă întrebi un gamer care sunt elementele cele mai importante ale jocurilor real-time strategy, îți va răspunde cu siguranță că acestea sunt managementul resurselor și construcția unei armate mai puternice decât a adversarului. Cu câteva excepții, aceasta a fost regula de bază a jocurilor RTS: Dune II, C&C, Total Annihilation. Ceea ce nu se știe este că inițial termenul era consacrat acestor excepții, jocuri în care trebuia să conduci trupe în timp real fără să-ți pese de strângerea resurselor. Jocurile real-time creează un mediu specific, făcut cât mai realist de o perspectivă izometrică a acțiunii, ca în SWAT 2, în care trebuie să reacționezi instantaneu, un loc perfect pentru simulările tactice. În SWAT 2 trebuie să fii mereu activ și să găsești posibilități pentru a preveni acțiunea adversarului, sau de a-i întinde curse. La acest capitol și la cel al graficii, jocul se prezintă destul de bine, dar în rest ... No comment.



Singurul lucru care îl leagă pe SWAT 2 de predecesorul său este numele. SWAT 2 este un RTS format din 30 de misiuni, 15 pentru trupele SWAT și 15 pentru bad-guys. Posibilitatea de a juca cu tero-

riștii a atras mulți gameri deoarece misiunile au obiective foarte interesante: atentate, răpiri, spargeri de bănci. Pe lângă scenariile de luptă, realizatorii au înglobat o opțiune multiplayer și un editor de hărți multiplayer. Fiecare misiune începe cu un scurt filmuleț „full screen” care reprezintă de fapt briefing-ul misiunii și îți dă o idee despre inamicul cu care te vei confrunta în teren. Jucând de partea SWAT va trebui să te înfrunți cu cei mai periculoși delinvenți, iar ca terorist faci tot posibilul să îngreuezi munca poliției. Ai la dispoziție 100 de ofițeri și 100 de teroriști din care-ți recrutezi o echipă adecvată fiecărei operațiuni. Spre deosebire de cei de la SWAT care au armament nelimitat, în postura de terorist trebuie să-ți cumperi arme de pe piața neagră, așa că împarte cu grijă bugetul limitat pe pistoale, puști, grenade, și alte dispozitive de luptă. Datele și portretele celor 100 ofițeri din SWAT 2 sunt reale. Ele au fost copiate din fișierele ofițerilor corpului SWAT al poliției din Los Angeles. Tot din realitate s-au inspirat în conceperea misiunilor și a

hărților. De exemplu, scenariul din versiunea demo se bazează pe spargerea de la banca North Hollywood care a avut loc pe 28 februarie 1997. Zeci de angajați

au fost ținuți în seif de doi spărgători înarmați până în dinți, care au fost până la urmă împușcați de polițiști în timp ce părăseau banca. Ca să câștigi misiunea din demo trebuie nu doar să-i arestezi pe răufăcători, ci să asiguri și siguranța celor din împrejurimi.

După ce ți-ai format și dotat mai multe echipe poți pleca în misiune, dar problemele de-abia aici apar. Veți observa că în unele scenarii nu ți-ai dotat oamenii cu armamentul corespunzător, descoperi că-ți lipsește ceva fără de care nu poți să spargi o ușă. Și atunci, „restart mission” și joci din nou.

Grafica din timpul misiunii este bună, dar coloana sonoră



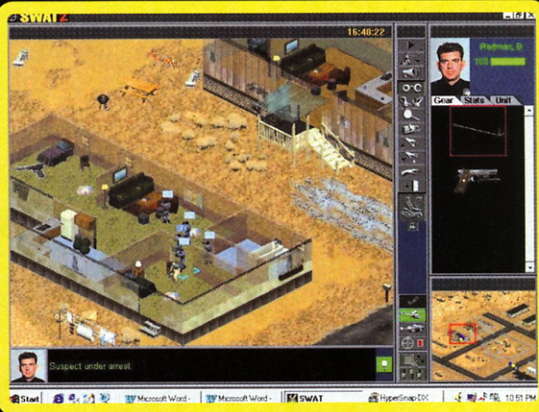


lasă mult de dorit prin lipsa oricărui sunet din mediul înconjurător. Luptele se transformă în scurt timp în adevărate măceluri gen Syndicate, și arată cât de distractiv poate fi un joc tactic real-time. Dacă ești în dificultate poți chema elicoptere de supraveghere sau mașini de asalt, dar și acestea îți vor lua din bugetul redus rămas după formarea echipei.

Violența nu se află pe primul loc în *SWAT 2*. Nu poți trage în tot ce mișcă decât dacă joci de partea teroriștilor. În calitate de ofițer SWAT trebuie să respecti legea și procedura de arestare. Din păcate, agenții cu care joacă calculatorul nu prea respectă această directivă și încep să tragă singuri după teroriști. Dacă vrei să-i capturezi în viață trebuie să-ți conduci singur agenții. Teroriștii nu câștigă puncte pentru împușcarea inocenților, dar îi pot convinge pe ostateci să se alăture cauzei lor și astfel obțin recruți pentru misiunile următoare. Din nefericire, AI-ul jocului este foarte scăzut: cei din echipă aleg nu tocmai cea mai bună cale până la destinație și nu respectă procedurile poliției. Tot greșită este și reacția ostaticilor care, în loc să sară în brațele salvatoare ale celor de la SWAT, o iau la fugă prin

încăperi sau ies afară din clădire devenind o țintă ușoară pentru lunetiști. O posibilă rezolvare a acestei probleme ar fi aceea de a da ordine ofițerilor cum să reacționeze la amenințări din partea teroriștilor, dar cursul jocului îți lasă mult prea puțin timp să mai apuci să dai și ordine. Utilizând oglinzile poți privi după clădiri fără să riști expunerea inutilă la focul inamic. Răniții pot primi ajutor medical de la ofițerii dotați cu un „EMT field kit” și care au cunoștințe medicale suficiente. O operațiune tipică SWAT se rezumă la câteva negocieri pentru eliberarea ostaticilor (care de obicei eșuează) urmate de intervenția armată soldată cu împușcarea teroriștilor. Negocierile implică instalarea unui post telefonic, astfel încât „bad guys” să-și poată spune păsările echipei tale de negociatori.

Există două posibilități de a lua contact cu teroriștii: folosirea telefoanelor existente în clădire, iar în cazul inexistenței acestora, trimiterea unui telefon într-o cutie. Pentru a asculta dialogul dintre negociatori și teroriști poți apăsa pe butonul telefonului din meniul din dreapta. Cu multitudinea de obiecte, arme și acțiuni, jocul pare să acopere întreaga experiență de a fi un ofițer SWAT, însă durata de joc este foarte scurtă. Neluând în considerare alegerea oamenilor și a echipamentului, rămân în jur de 5 minute de joc efectiv pe misiune ceea ce înseamnă că în mai puțin de trei ore poți termina *SWAT 2*. Comparat cu durata de joc a oricărui alt RTS de pe piață este foarte puțin. Nu se poate salva în timpul misiunii, așa că dacă nu aveți grijă de oameni va trebui să o luați de la început. Cred că jocul ar fi avut mult mai mult succes dacă era conceput în modul turn-based și nu în real-time. Măcar



durata de joc era mai mare și aveai destul timp să-ți coordonezi mișcărilor cu atenție. Cu editorul de hărți nu poți realiza decât scenarii multiplayer, deoarece nu a fost conceput pentru editarea interiorului camerelor. Din cauza vederii izometrice poți pierde oamenii pe după decoruri, ceea ce duce la un joc destul de stresant. Conținutul misiunilor și dimensiunea luptătorilor îl apropie pe *PO: SWAT 2* mai mult de jocuri în genul Syndicate decât de un RTS adevărat.

În partea dreaptă a ecranului găsești butoanele de acțiuni și o fereastră care prezintă situația luptătorului selectat și armamentul cu care este dotat acesta. O idee deosebită a fost pusă în aplicare prin butonul de „Inițiat” care, dacă este activat, unitatea selectată nu reacționează imediat la comenzi ci răspunde cu un „Ready”. După o nouă apăsare a acestui buton unitatea execută ordinul. Scopul acțiunii nu este realizat dacă în „path” se găsește o ușă sau un alt obstacol natural. Într-o situație dificilă, când nu te descurci în nici un fel, poți apela la sfaturile unor „advisors” apăsând butonul „hint” aflat în partea de jos a ecranului.

În concluzie, grafica și multe din calitățile lui *SWAT 2* sunt eclipsate de lipsurile din coloana sonoră și din AI, și cred că acest joc, în loc să îmbunătățească seria de Police Quest-uri, a reprezentat un nou eșec pentru cei de la Sierra.

7neo

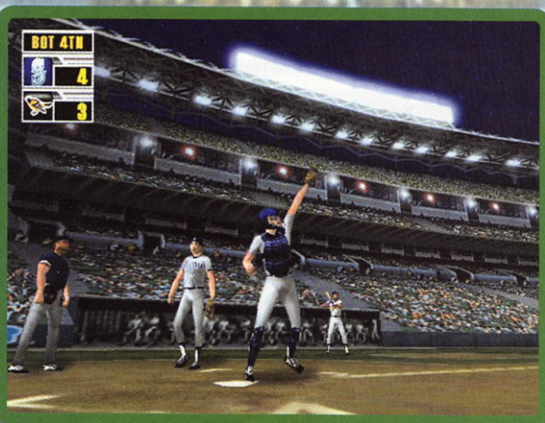
LEVEL DATA

Producător: Yosemite Entertainment
Distribuitor: Sierra On-Line
Hardware: Pentium 133,
16 MB RAM
Placă 3D: Opțional
Multiplayer: Da
Platformă: Win95

NOTA **86**

All-Star Baseball '99

În lumea producătorilor de simulatoare sportive, Acclaim este una dintre firmele cele mai puternice care a lansat de-a lungul anilor numeroase titluri. Prin lansarea jocului *All Star Baseball '99*, cei de la Acclaim revin în forță, păstrându-și astfel poziția pe piața jocurilor pentru PC.



Produs de Acclaim's Iguana Entertainment, *All-Star Baseball '99* se află printre cele mai reușite simulatoare sportive, lucru datorat modului multiplayer, conținutului său și, nu în ultimul rând, graficii deosebite, domeniu în care Acclaim are o reputație deosebită.

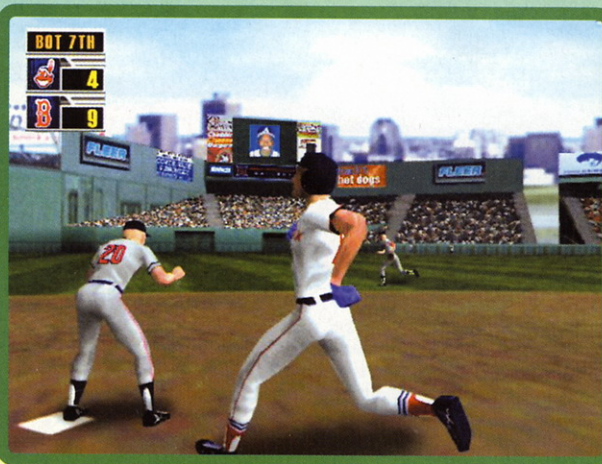
Ei bine, fani ai baseball-ului, a venit și vremea voastră: *All-Star Baseball '99* este într-adevăr un simulator excelent. Grafica și prezentarea sunt așa cum ne așteptam de la un joc de la Acclaim: extraordinară. Animațiile jucătorilor sunt extrem de reale, existând în plus și o serie de amănunte grafice care dau savoare jocului și îl apropie de baseball-ul adevărat. Strategia include lovituri și alergări, înghesuiri și multe alte șmecherii. Acum îți poți crea proprii jucători, propria ta echipă și poți fi

chiar tu agentul echipei tale. Ca și în NFL, Acclaim și-a demonstrat din nou abilitatea și priceperea în crearea simulatoarelor sportive. Unele din trăsăturile cheie ale jocului includ: toate cele 30 de echipe din ligă și peste 700 de jucători din MLBPA (*Major League Baseball Players Association*), toate cele 30 de stadioane pe care se desfășoară meciurile din ligă precum și patru modalități de joc, incluzând Exhibition, Season, Playoff și Home Run Derby. Ca și la alte jocuri din aceeași categorie, și la acesta s-a lucrat mult pentru ca acțiunea din teren să fie cât mai reală. Tribunele și spectatorii sunt deosebit de bine realizați, fiind reproduse extrem de fidel.

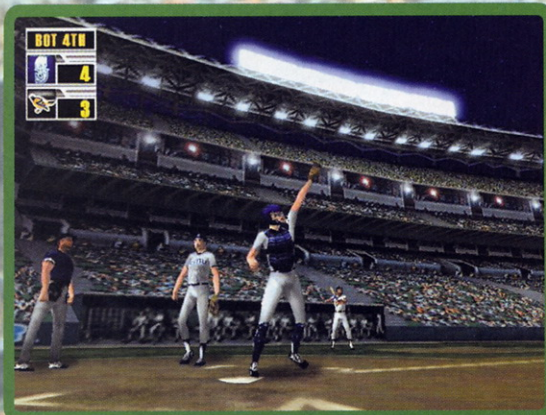
The best part is...

Controlul jucătorilor este precis, iar AI-ul este destul de bun pentru a-ți face zile negre, indiferent de ce strategie folosești în joc. Dar jocul vă oferă și soluții. Dacă întâmpini greutăți în lovirea mingii, puteți executa o manevră ajutătoare care vă va arăta unde se duce mingea. Pe lângă această opțiune, mai există multe altele care vin în ajutorul gamerilor, una dintre ele fiind modul cheat. Bineînțeles, un gamer adevărat care dorește o experiență reală va renunța la aceste opțiuni și va juca de la egal la egal cu cei mai buni dintre adversari. Gamerii pot schimba, crea, numi sau elibera de sub contract jucătorii.

Se poate juca în sistemul MLB-Major League Baseball 1998 sau într-un mod special non-interleague. Jocul conține peste 600 de mișcări, incluzând prinderi și ciocniri din fugă lângă bază, aruncări la genunchi și lista continuă cu multe alte trucuri din acest sport State. Nu vă jocul a fost cu optimizat, astfel ritm mult mai alert decât NFL. În timpul rulării se poate opta între un mod arcade și unul de simulare a acțiunii de pe teren. Și cum puțină teorie de management nu strică, Acclaim s-a gândit să introducă și opțiuni care permit desfășurarea a diferite tranzacții între echipe. Cei care nu sunt mulțumiți de echipele existente își pot realiza propriul team, care poate fi compus din cei mai buni jucători existenți atât virtual cât și în realitate. Pentru cei cărora le place să joace mai curând realist decât fantezist,



extrem de popular în îngrijorați dragii mei: mult îmbunătățit și încât se va mișca într-un ritm mult mai alert decât NFL. În timpul rulării se poate opta între un mod arcade și unul de simulare a acțiunii de pe teren. Și cum puțină teorie de management nu strică, Acclaim s-a gândit să introducă și opțiuni care permit desfășurarea a diferite tranzacții între echipe. Cei care nu sunt mulțumiți de echipele existente își pot realiza propriul team, care poate fi compus din cei mai buni jucători existenți atât virtual cât și în realitate. Pentru cei cărora le place să joace mai curând realist decât fantezist,



Acclaim s-a gândit la posibilitatea alegerii gradului de dificultate a jocului.

Așa cum am mai spus, grafica este extraordinară. De la fața și părul fiecărui jucător până la diferitele umbre pe care le fac aceștia, toate detaliile sunt realizate superb. Ca o particularitate, se poate specifica faptul că lumina soarelui face o singură umbră a jucătorului în

timp ce lumina reflectoarelor dă jucătorului mai multe umbre, la fel ca în realitate.

În plus, au fost introduse peste

100 de ticuri și scheme ale unor jucători celebri, iar background-ul sonor a fost luat de pe marile

stadioane

New York Yankees sau

meciului este excelentă,

dar nici meniurile nu au fost lăsate deoparte. Acestea oferă o mie și una de

setări, de la rezoluția jocului până la setarea strategiei

de joc. Așadar, în timp ce jucați acest reușit simulator

sportiv, vă puteți șopti încet în barbă: Yes, this shit

game is real! Cum toate la un loc formează un joc 3D,

promisiunea de „ambient realism” a Acclaim-ului nu

este vorbă în vânt. Ca orice joc care se respectă,

All-Star Baseball oferă posibilitatea unui

campionat cu echipe din MLB.

Amintiri...

În timp ce oboseam bunătațe de

degete scriind la acest review, mi-

am amintit că am mai jucat un alt

joc de baseball, numit Major

League Baseball produs de

Griffey jr. pentru Nintendo 64.

All-Star Baseball '99 îl întrece

cu mult însă. Toate piesele se

potrivește perfect: grafica,

controlul jucătorilor, jocul în

sine, realizând un produs ce se

aseamăna unui motor care merge

foarte bine. Grație echipei de la

Iguana, Acclaim a scos pe piața

jocurilor pe calculator un produs

de calitate. Demn de

remarcat este faptul că

realizatorii jocului au

învățat din greșelile

lor și au știut să le elimine prin introducerea unor îmbunătățiri

esențiale. Bineînțeles, au existat și alte firme care au scos pe

pieță jocuri de baseball, cum ar fi EA Sports sau Sony, însă cred

că sunteți de acord cu mine: jocurile erau bune dar nu

spectaculoase. Spre exemplu, seriile Triple Play de la EA Sports au avut o grafică reușită, însă jocul în sine lăsa de dorit, iar Baseball-ul de la Sony avea un conținut bun dar schiopăta la grafică. Totuși, uitați pentru un moment de aceste jocuri și spuneți HELLO!!! lui All-Star Baseball '99 de la Acclaim. Ca orice casă care se respectă, Acclaim a fost atentă la multe amănunte. Chiar dacă baseball-ul nu este așa de răspândit la noi în țară, sunt sigur că iubitorii acestui sport și nu numai îi vor aprecia originalitatea. Așadar, iubitori ai jocului cu băta și mingea, a sosit și vremea voastră datorită celor de la Acclaim care de data aceasta s-au întrecut pe ei înșiși.

Finally, somebody got it right!

Wild Snake



LEVEL DATA

Producător: Iguana

Entertainment

Distribuitor: Acclaim

Hardware: Pentium 166,

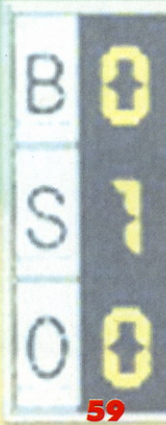
16 MB RAM

Placă 3D: Da

Multilayer: Da

Platformă: Win95

NOTA **80**





STREET RACER

V-ați săturat de cursele monotone de mașini? Vreți un joc de curse care să conțină totodată și elemente umoristice și distractive? Dacă răspunsul este da, atunci bine ați venit la cea mai „wackiest” cursă de mașini.

„Get ready to race and rumble!”. Cam așa sună invitația celor de la Ubi Soft care ne așteaptă la cea mai distractivă și hilară cursă pe care am jucat-o vreodată, la o combinație între Mario Kart și Street Fighter, aruncată într-un peisaj umoristic de desene animate. Avem posibilitatea de a juca 4 jucători pe același calculator „on split screen” ceea ce înseamnă ore întregi de joacă până ni se încing creierile sau ne-a ajuns gura până la urechi de atâtă râs. Când alegem opțiunea de 2 jucători, împărțim tastatura în două și ne alegem tastele, dar pentru opțiunea de 4 jucători trebuie să ne ridicăm de pe scaun și avem două posibilități: prima ar fi să atașăm încă un joypad, iar jocul va scana automat dacă calculatorul are atașat joypad-uri, iar a doua posibilitate, mai greu de îndeplinit, ar fi să deținem un „4 player Grip multitap” de la firma Gravis.

Pe toate gusturile... și nu numai...

Producătorii s-au asigurat că toți cei interesați de această cursă vor găsi un personaj pe placul lor. Astfel, avem de ales dintr-o gamă diversificată de personaje care mai de care mai distractive, fiecare cu diferite power-up-uri în funcție de țara și meseria fiecăruia. Dar ia să vă descriu câteva dintre personajele pe care jocul ni le pune la dispoziție:

Frank (birth certificate name Frank Instein)



Țara: Transilvania

Vârsta: 100 ani

Comentarii: Ei bine, ca și Frankenstein, este mare și verde, are un cap pătrat și este înspăimântător. Dar în interior are o inimă de aur și un farmec de fantomă.

Mașina: Are o mașină pe măsura caracterului său. Este mare, verde, cu aripi de liliac și o grămadă de țevi de crom.

Arme: Tipă la oponenți pentru a-i speria. În plus, batmașina lovește concurenții când aceștia se așteaptă mai puțin.

Lovitură: Aruncă cu terci.

Helmut Von Pointenegger

Țara: Germania

Vârsta: Pilot retras

Comentarii: Helmut este unul dintre cei mai bătrâni șoferi. Este aspru și urât la înfățișare. Mustața sa cea imensă, rama aurită de la monoclu, casca lui învechită (atât fizic cât și moral), cizmele stil ciocate, toate însumate, scot în evidență caracterul său disciplinat.

Mașina: Helmut conduce o combinație ciudată între un triavon Red Baron și o mașină clasică de curse marca Mercedes. Deși construită ca un tanc, mașinăria are niște roți foarte subțiri.

Arme: Are un fierăstrău care se rotește și rade totul în calea sa.

Lovitură: Lovește cu un băț.



Surf Sister

Țara: Australia (are diplomă de mecanic)

Vârsta: niciodată nu se pune această întrebare unei fete!

Comentarii: Blondă, superbă, aduce a ceva luat din Baywatch... Arată foarte bine și ea este conștientă de acest lucru. Venită la cursă pentru a le arăta bărbatilor cum se câștigă o cursă (o chestie tipic feminină). Este de asemenea o înotătoare foarte bună.

Mașina: În esență conduce un Volkswagen Beetle BAJA, dar modificat de ea. Decapotabilă, cu roți groase pentru a face față nisipului din curse, cu un motor imens scos la vedere în partea din spate și, bineînțeles, cu țevi de eșapament cromate.

Arme: Aruncă niște mingi de plajă, astfel încât ceilalți oponenți sunt aruncați pe marginea drumului. De asemenea, dispune de o atracție magnetică care face celelalte mașini să fie atrase către ea și, în consecință, acestea pot lovit.

Lovitură: Pleznește oponenții cu un prosop de plajă.

**On your marks ... get set ... go!!!**

Acest joc nu necesită experiență din partea celor care îl joacă. *Street Racer* este un titlu distractiv chiar și pentru cei care văd pentru prima oară un calculator. Circuitele hilare care se desfășoară într-o grafică 3D destul de reușită, vor atrage cu siguranță destul de mulți admiratori. Peisajele și diversele elemente conferă jocului o atmosferă aparte, astfel încât și de piatră să fii și tot o să-ți belești ochii în monitor vreo câteva ore bune. Este perfect pentru cei mici, dar chiar și cei mai experimentați în ale jocului vor aprecia *Street Racer*. Un joc accesibil, în care nu este nevoie de o îndemănare și de o pricepere prea mare pentru a termina chiar și cele mai dificile curse.

Odată pornit jocul, gamerului îi vin în întâmpinare o multitudine de opțiuni care pot satisface chiar și cele mai variate gusturi. Astfel, se poate opta pentru modul Micro Racing, modul Rumble (toți se lovesc între ei într-o cutie), 4 cupe de câștigat, 27 de curse 3D, 4 nivele de dificultate de la easy la crazy și iată și ceva mai special: există posibilitatea de a înregistra o cursă, pentru ca apoi să o revedem și să ne amuzăm de ceea ce s-a întâmplat de-a lungul circuitului.

Teoria ca teoria, așa că să trecem la joacă. Asta este cel mai important, nu-i așa? Fac selecțiile de rigoare, adică cele care îmi convin, și aștept să începă cursa. Văd că personajele de lângă mine aparțin celor mai diferite categorii posibile, inclusiv eu (mi l-am ales pe Frankenstein), și toți par nervoși și nerăbdători să începă cursa. Dar iată că aceasta a început și totul este perfect... grafică super... animație interactivă... am reușit să depășesc câteva mașini... dar de ce naiba mă lovește asta cu pumnul? Poc! Îl lovesc și eu de a început să se învârtă în jurul propriei axe...

mai lovesc o tastă și mașina își deschide aripile de liliac și încep să zbor peste celelalte mașini... încep să adun tot felul de chestii de pe drum, chiar și o bombă... după 20 sar puțin în aer datorită bombei pe care am pickărit-o de pe drum, dar termin totuși al 3-lea cursa... trec la următoarea cursă, un peisaj mai cool decât primul... alte obstacole pe drum... total altă cursă... devine incitant să descoperi ceva nou la fiecare cursă, să fii nevoit să-ți schimbi strategia în funcție de cursă și de personajul cu care joci. E plăcut să joci *Street Racer*! Eu personal prefer strategiile, când pierd 5-6 ore în fața calculatorului. Dar, din când în când, am nevoie de puțină destindere și o porție bună de râs, iar acest joc le însumează pe toate. Este un joc bun de ținut în calculator pentru că de ori de câte ori ai musafiri (nepoțiți sau invitați) îi pui la calculator și ai scăpat de ei pentru restul vizitei... Problema este că atunci când te sature de ei trebuie să-i smulgi din fața calculatorului. Un lucru care uneori este destul de greu de realizat.

Și în final...

Chiar dacă suntem înconjurați de simulatoare de mașini atât de reale încât îți este frică să lovești mașina, *Street Racer* este unul din jocurile care îți fac oricând plăcere să le joci, mai ales când ești tensionat și ai nevoie de puțină relaxare. Iată o părere „profesionistă” de la Electronic Gaming Monthly, November, 1996 – „Having heard that it was to be an eight-player split-screen game, we had to see it to believe it... We now believe it!”. *Street Racer* este disponibil pe PC, Sony PlayStation, Sega Saturn și Nintendo Game Boy! Dacă ai auzit de expresia „oldies but goldies” atunci să știi că *Street Racer* o face adevărată.

Nile

LEVEL DATA

Producător: Ubi Soft
Distribuitor: Ubi Soft
România
Tel: 01-4111045; 01-4111093
Fax: 01-4111080
Hardware: 486, 8 MB RAM
Placă 3D: Nu
Multiplayer: Da
Platformă: DOS, Win95

NOTA

76



KICKOFF 98

la spuneți, de când nu ați mai făcut puțină mișcare ? Toată ziua vă jucați strategii, curse de mașini și nu mai știu eu ce. Hai să facem un pic de sport, OK ?

Ne place să ne uităm la televizor la campionatul mondial de fotbal, să trăim senzațiile alături de echipa preferată, să scoatem telefonul și soneria din priză pentru a nu fi deranjați dar ... există un singur inconvenient: campionatul are loc doar din

patru în patru ani. Aceasta este o problemă. Dar fiecare problemă își are și soluția ei. Soluția problemei de față ne este oferită de firma **Ubi Soft**. Ei ne propun să reținem oricând dorim senzațiile pe care ni le oferă un campionat mondial de fotbal și nu numai atât, putem să fim chiar noi în pielea oricărei echipe din lume pe care o simpatizăm, putem organiza echipa cum vrem.

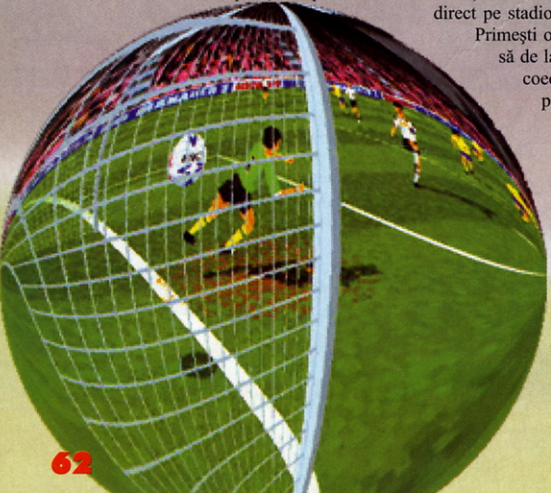
Intro ...

Se pare că cei de la **Ubi Soft** s-au hotărât că în fiecare an să reinnoiască versiunea anterioară a Kickoff-ului. Deci este normal ca *Kickoff* '98 să fie mai bun decât predecesorul lui *Kickoff* '97 oferit de cei de la Maxis, și ne așteptăm ca *Kickoff* '99, indiferent de cei care-l vor realiza, să ne lase cu gura căscată, chiar dacă următorul campionat mondial îl vom viziona abia în 2002. Acum ia să vorbim un pic și de părțile nereușite ale acestui simulator de fotbal. Un prim lucru ar fi muzica care pur și simplu stinks, devenind iritantă la un moment dat, așa că trebuie să umblăm puțin prin meniuri și să facem unele modificări. Cei care vād pentru prima oară un astfel de joc o să se plictisească, și poate chiar o să se enerveze deoarece jocul nu te pregătește, nu îți arată unele mișcări, unele hint-uri, ci pur și simplu scrie KICKOFF și ai intrat direct pe stadion.

Primești o pasă de la un coechipier și

trebuie să începi atacul. A, era să uit să vă spun că la alegerea contro-lului, dacă selectați key-board-ul, nici măcar nu știți ce fac cele patru taste pe care le aveți pe lângă cele patru săgeți. Așa că ești aruncat în joc și habar nu ai ce fac tastele, unde trebuie să dai gol, ca să nu mai vorbim că oponenții (conduși de marele CPU) te deposează imediat de balon și se îndreaptă spre poarta ta pentru a da gol. Astfel, ai două surprize: prima este că afli care este poarta ta și cea de-a doua este că portarul tău este independent (nu ai control asupra lui), dar știe să apere poarta destinată ție. Având în vedere că majoritatea oamenilor de pe Pământ sunt la curent cu regulile de bază ale fotbalului, realizatorii nu au pus accent pe o prezentare a echipelor sau a principiilor acestui arhicunoscut sport. Totuși, jocul aduce ceva nou față de predecesorul său: avem o nouă opțiune pentru jucătorul pe care îl maneuverăm spre poarta adversă și anume sprintul. Omul ia mingea și alcargă cu ea făcându-i puțin vânt în față, după care iar o reia, realizând astfel o mișcare foarte realistă. De asemenea, s-a mai introdus încă o regulă a adevăratului sport – penalty-ul: o idee bună dar care nu merge. Alt lucru supărător sunt comentariile sărace aduse de un actor, la fel fiind și orchestrația de zile funebre care acompaniază comentatorul.

Nu v-a plăcut cum a jucat Dan Petrescu anul acesta? Nu-i nimic, schimbați-l! Jocul ne oferă multiple posibilități de a începe un nou joc: **Friendlys, Network, World Cup** și 30 de runde în **Cup Challenge**. Pentru începători este recomandat să înceapă jocul în modul **Friendlys** pentru o abordare mai ușoară și o acomodare cu stilul acestui gen. De asemenea, ei pot să-și realizeze propria Ligă și competiții



World Cup, precum și să-și formeze echipa așa cum doresc (avem tot felul de opțiuni pentru jucătorii noștri: culoarea pielii, a părului, formele feței, numele jucătorilor și unde mai pui că putem să alegem dacă va purta barbă și mustață). Pentru a crea atmosferă și pentru a face față noului look 3D, realizatorii au introdus peste 100 de sunete și exclamații ale spectatorilor de pe tot globul, precum și uimitoare efecte de zi și noapte (ziua, în funcție de poziția soarelui avem umbră pentru jucători, iar noaptea, datorită reflectoarelor vor exista patru umbre, toate acestea fiind posibile chiar și fără a avea un accelerator grafic).

Ușor de jucat ... greu de stăpânit !

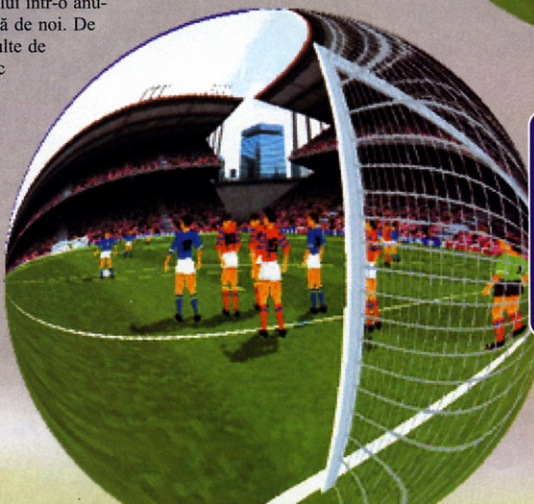
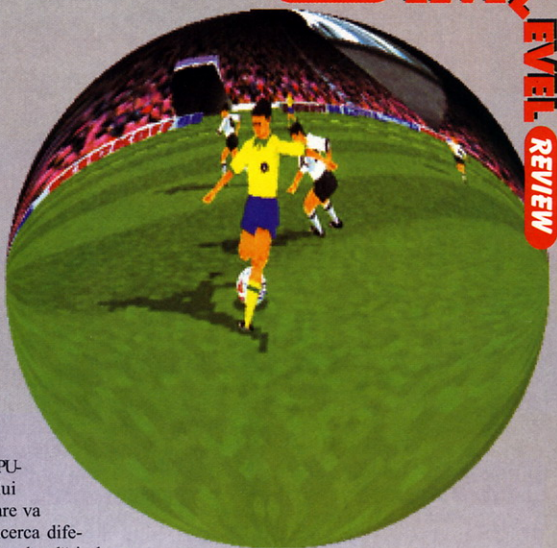
Putem spune că *Kickoff '98* '98 nu este jocul arcade mediu. Este genul de joc la care, dacă vrei să fii bun trebuie să exersezi. Trebuie să o iei încetșor, să nu începi să lovești tastatura haotic, sau să te enervezi pentru că nu îți iese așa cum îți dorești. Trebuie deci să o luăm ușurel, să ne obișnuim cu tastele și cu modul de joc. Astfel, începem cu un nivel cât mai easy-ist, putem alege chiar opțiunea de joc „*Friendlys*” pentru a ne obișnui, după care putem trece să dăm niște goluri în World Cup. Spre deosebire de alte jocuri, aici ai posibilitatea să realizezi un dribling, să te arunci la picioarele adversarului și să-l deposezi de balon sau pur și simplu să pasezi rapid la un coechipier. Secretul constă în a face față jocului într-o anumită perioadă de timp aleasă de noi. De povestit este ușor și sunt multe de spus dar nu vreau să vă răpesc plăcerea de a descoperi singuri ceea ce ne-a pregătit *Kickoff '98*.

Și la sfârșit de articol...

Așa cum a spus cineva, fotbalul este un joc de două jumătăți. Tactica este foarte importantă și nu trebuie să ne lăsăm păcăliți de impresia că îndemânarea este totul și că putem astfel stăpâni jocul. Trebuie să gândim puțin în perspectivă pentru a face față

CPU-ului care va încerca diferite abordări ale jocului, așa că fiți foarte atenți la ceea ce face echipa adversă. *Kickoff '98*, chiar dacă nu se ridică la nivelul lui Premier League, face tot posibilul să fie la nivelul unui joc de fotbal bun. Ar putea deveni chiar plăcut de jucat pentru o perioadă limitată de timp însă, din păcate, sunt prea multe alte jocuri pe piață care arată mai bine.

Nyle



LEVEL DATA

Producător: Ubi Soft
Distribuitor: Ubi Soft
România
Tel: 01-4111045; 01-4111093
Fax: 01-4111080
Hardware: Pentium 90,
16 MB RAM
Placă 3D: Nu
Multiplayer: Da
Platformă: Win95

NOTA

83

SHOGO 昇岡

mobile armor division

Are you ready to rumble?

Shogo: Mobile Armor Division, sosit pe mesele noastre de la **Monolith Productions**, este un 3D shooter. Chiar dacă este atât de asemănător cu restul de jocuri de același gen apărute anul acesta, are ceva ce ne atrage. Ceea ce este ciudat, pentru că la prima impresie este o nouă clonă *Quake*. Dar asta numai până când îl joci. Este greu de explicat ce este acel ceva ce ne atrage la *Shogo*. Este oare tema, mixajul reușit între mecanică și viață, completat cu personaje de desen animat și o energică poveste SF?! Este engine-ul, care merge atât de ușor, chiar dacă nu se apropie de *Unreal* în privința calității detaliilor? Este oare mult promisiul suport multiplayer, care va permite misiuni cooperative, dar se va concentra în special pe deathmatch-uri?

Este sângele!!!!!!

Desigur, este sângele ce se revarsă în râuri. Yup, când împuști oameni în *Shogo*, ei mor impropunând glorioase pete de hemoglobină în *Technicolor*, adevărate fântâni arteriale ce revarsă tone de substanță roșie sangvinică pe întregul decor poligonal. Un asemenea carnagiu este tipic acestui gen de joc...visceral. Armele, mari sau mici, trag din toți plămânii și au ca rezultat îndoirea și rotirea inamicilor asemeni unor marionete controlate prin ațe. Adversarii se dau peste cap și execută dansul morții, exploziile împrăștie unde de șoc în toată gloria acceleratoarelor 3D, în timp ce gloanțele lasă mici amintiri pe zidurile decorate în stil spartan. *Shogo* ne aduce o doză de violență ce nu a mai fost văzută de când... hmmm... ai luat prima dată în mână un shotgun în *DOOM*. Jason Hall, fost ofițer în marină și actualul CEO al **Monolith**, este foarte conștient de efectul pe care vrea să-l producă. Iar campania publicitară reflectă din plin această idee prin sloganul „It's not the size of your weapon that counts... whatever!” sub o poză ce ne înfățișează o superbă asiatică stând confortabil pe un gun imens. Să joci *Shogo* este complet diferit de, să zicem, *Unreal*, un joc ce-ți încântă ochiul dar lasă de dorit în privința jucabilității. Chiar și banalele pistoale cu care începi produc un masacru de zece ori mai mare decât orice alt element al distrugerii din

jocurile de la ID. Iar când începi să urci pe calea distrugerii ai întradevăr ce să vezi.

Povestea de fundal a jocului este destul de animată. Într-un viitor îndepărtat, **United Corporate Authority**, aflată la putere, este surprinsă de o revoltă de pe o colonie minieră extrem de îndepărtată, 46CronusD. Formată de fapt ca o înțelegere de afaceri între trei firme rivale, UCA a evoluat rapid, extinguându-și controlul și adăugându-și propria forță militară, UCA Security Forces. Aceste forțe intră în conflict cu **Cronian Mining Consortium**, ce dorește autonomie față de UCA. Și uite așa a luat naștere conflictul din *Shogo*, o revoltă a unei colonii miniere undeva într-un fund de galaxie. Dar ce face ca acest eveniment minor să capete o importanță atât de mare? Hai să vă spun totuși: KATO. Kato este un combustibil organic, cam viu, asemănător algelor și care este folosit de motoarele navelor pentru lungile călătorii intergalactice. Dar provoacă și nenumărate cutremure, ultima ei victimă fiind orașul **Avernus** de pe Cronus. Bineînțeles, această substanță este deosebit de importantă pentru UCA, astfel că atunci când CMC a declanșat revolta, stuporea și-a făcut loc în cartierul general al UCA. Cu toate acestea, CMC și UCA ajunseseră la un fel de înțelegere și conflictul armat părea că a fost evitat, când... apare și al treilea jucător la masă, **Fallen**. Un grup terorist alcătuit exclusiv din fanatici, **Fallen** vrea să sape o prăpastie fără fund între UCA și CMC prin acte deosebit de sângeroase. Ajunși la limita răbdării, UCA se decid să acționeze. Și acesta este momentul când tu, gamerul, îți faci intrarea. Povestea ta este fel de complexă și plină de evenimente (seamănă un pic cu cea din *Final Fantasy VII*) și implică doi frați orfani, Sanjuro și Toshiro Makabe, iubitele lor, surorile Kura și Kathryn Akkajaru, și prietenul lor, Baku. Surorile Akkajaru sunt fiicele unui amiral UCASF, și toate aceste personaje au cumva legătură cu armata UCA. Vinovație, frică, furie, trădare, dragoste și obișnuita introspecție adolescentină, abundă în *Shogo*. Jocul începe practic cu reabilitarea ta, a lui Sanjuro. După un episod ciudat de pe Cronus, în care Kura, Toshiro și Baku au dispărut (se pare pentru totdeauna), ești în dizgrație și, colac peste pupăză, declarat ca suferind de Post Traumatic Stress Disorder. Numai intervenția amiralului Akkajaru, tatăl iubitei tale (coincidență?!), îți acordă o a doua șansă, o șansă de a afla ce s-a întâmplat cu prietenii tăi și să... kick some **Fallen** butt.

Big guns and bad-ass robots

În mai toate shooter-ele apărute, povestea este neglijată, dar în *Shogo*, **Monolith** a încercat să integreze povestea în acțiune. Cut-scenes pregătesc intrarea în fiecare nivel, completate cu voci și subtitrate. Flashback-uri apar ori de câte ori o acțiune de-a ta influențează în vreun fel cursul poveștii. Unele acțiuni, chiar minore, ca de exemplu întârzierea atunci când ești chemat de amiral, pot influența povestea. Nu vă impacientați, nu suntem la un festival Shakespeare, dar este mult mai bun decât orice shooter 3D apărut până acum. Ai grijă însă, să nu faci nici cea mai mică greșală, în *Shogo* accentul se pune pe: 1) distrugere și 2) distrugere totală. Și ca plăcerea măcelului să fie totală, **Monolith** îți oferă două moduri de a-l realiza. Ai modul standard first-person shooter, guy-with-a-gun stuff, și mai ai bad-ass-mecha-giant-robot-with-a-bigger-gun stuff. Și minune, vei putea să treci dintr-un mod în





Kathrynn

Toshiro



Sanjuro



Baku



Kura



Hank



Ryo



Admiral

altul oricând de-a lungul jocului. Intră într-un hangar și vei putea sări într-un Mobile Combat Armors (MCA). Cum era de așteptat, există mai multe tipuri având caracteristici diferite: viteză, agilitate, armură și firepower. Nu este Mech Warrior III, dar este al naibii de cool. Jucând într-un MCA, nu este foarte diferit de stilul normal, dar va trebui să te uiți în jos la omuleți și la jălnicele lor vehicule pentru a nu-i face una cu țărâna. MCA-urile cară arme imense, cu efecte devastatoare, iar luptele cu alți amici mecanizați sunt un deliciu. Scara la care sunt construite clădirile este adecvată pentru acești giganți mecanici; în unele locuri poți pătrunde, în altele trebuie să ieși din el pentru a putea killării în voie. Iar dacă trebuie să mergi undeva între aceste două moduri, MCA se poate transforma într-un vehicul asemănător cu un hovercraft. Cam astea sunt elementele care fac din Shogo un joc aparte, care va atrage gamerii sătui de shooter identice.

La un pahar de bărfă

Într-o perioadă în care, pentru a atrage gamerii, jocurile folo-

sesc tot felul de artificii tehnice, **Monolith** se aliniază perfect. Engine-ul LithTech, 3D of course, ne aruncă în față o tehnologie impresionantă: Code Accesible Node, Transformation and Linking, liquid-based reflection mapping, displacement mapping, location-specific reflection mapping, landscaped terrain mapping, direction illumination, atmospheric planar surface shadowmapping, model vertex perturbing și real-time inverse model tessellation and deformation. Tot acest bla-bla tehnic este un mod de a spune că un model îndepărtat folosește mai puține poligoane decât unul din prim-plan, iar rezultatul este o îmbunătățire vizibilă a performanței și calității graficii. *Shogo* are multe lucruri bune, dar nu duce lipsă nici de cele rele. La partea bună se încadrează baia de sânge, armele nimicitoare, naturaletă controlului, fluiditatea și introurile bestiale ale nivelelor. Sunt ceva lucruri de menționat și de partea cealaltă a baricadei. Când lupți într-un MCA, este greu să deosebești prietenii de dușmani, soldații de civili nevinovați. De asemenea este foarte ușor să mori, ceea ce poate fi un lucru rău sau unul bun, rămâne de văzut. Și, ca și în Unreal, unele nivele sunt atât de scurte că nici nu-ți dai seama că ai trecut prin ele.

Shogo: Mobile Armor Division este un Duke Nukem japonez, cu multe puncte de atracție, dar care sunt așezate un fundal elementar cu violență viscerală brută.

Claude

LEVEL DATA

Producător: Monolith
Production
Distribuitor: Monolith
Production
Hardware: Pentium 200,
32 MB RAM
Placă 3D: Da
Multiplayer: Da
Platformă: Win95

NOTA

93



evolution

The game of intelligent life.

The game of intelligent life! Oare chiar mai e nevoie de vreo prezentare? Un RTS unic și original care ne provoacă la o luptă împotriva timpului.

The game of intelligent life! Oare chiar mai e nevoie de vreo prezentare? Un RTS unic și original care ne provoacă la o luptă împotriva timpului. „Eu nu știu alții cum sunt”, dar eu urmăresc mereu Discovery Channel. Poate sună ciudat, dar v-am spus asta ca să vă dați seama cum m-am simțit când Prez mi-a întins CD-ul cu **Evolution** al **Discovery Channel Multimedia** și mi-a spus: „Fă-i băiatule un review pe cîste!”. Acest joc îți oferă șansa de a întruhipa o entitate divină, a cărei principală îndatorire este să ajute creaturile pe care le-a realizat să se dezvolte și să evolueze. **Evolution** este un amestec de **Sim City** și **RTS**, și cu siguranță va reuși să vă cucerească. Acțiunea jocului se învârtă în jurul pantei evoluției umane, doar că de data aceasta tu le vei întinde o mână de ajutor. Tu vei fi răspunzător planeta de apariția vieții inteligente pe noastră și de dezvoltarea sau dispariția celorlalte 150 de specii, bineînțeles în funcție de capacitățile tale. Scopul jocului **Evolution** este să fii primul dintre cei șase jucători care vor reuși să-și evolueze speciile într-una dintre cele șase forme de viață inteligente.

Sună simplu, nu-i așa? Îmi pare rău să vă dezamăgesc, dar nu e așa de simplu cum pare, vei avea nevoie de mult creier, răbdare și câteva trucuri pentru a putea să-ți duci sarcina la bun sfârșit. Fiecare animal pe care l-ai primit în grijă preferă un anumit tip de climat și teren. Cu cât condițiile oferite sunt mai apropiate de cele optime, cu atât mai bine se va hrăni și va obține, implicit, mai multe „puncte de evoluție”. Dacă animalele nu vor avea hrană suficientă vor sucomba, așa că asigură-te că au hrană din belșug. Odată ce evoluția atinge un anumit nivel, lucrurile devin cu adevărat interesante. În acest punct al jocului poți evolua animalele spre altele care se adaptează mult mai bine mediului înconjurător. Poți de asemenea să le evoluezi în animale mai inteligente, dar chiar dacă acest lucru este atractiv, trebuie ținut minte că o anumită arie poate susține doar un anumit număr de animale. Și așa cum spunea odată Darwin, cel puternic va lua locul celui slab. Ținând cont de acest lucru, ai să vezi câte probleme vei avea atunci când apare concurența. Multe alte situații neprevăzute (a se citi cataclisme planetare): meteoriți, supernove, inundații, cutremure, vor apărea doar pentru a-ți face viața mai grea. Ai să vezi că rolul de părinte al unei planete este o slujbă nu tocmai ușoară ci plină de responsabilități.

A billion years ago

După cum v-am spus deja, scopul acestui joc de strategie este să-ți dezvolti speciile până ajungi la o formă de viață inteligentă. Totul începe cu o singură specie, o șopărlă amărâtă, pe care



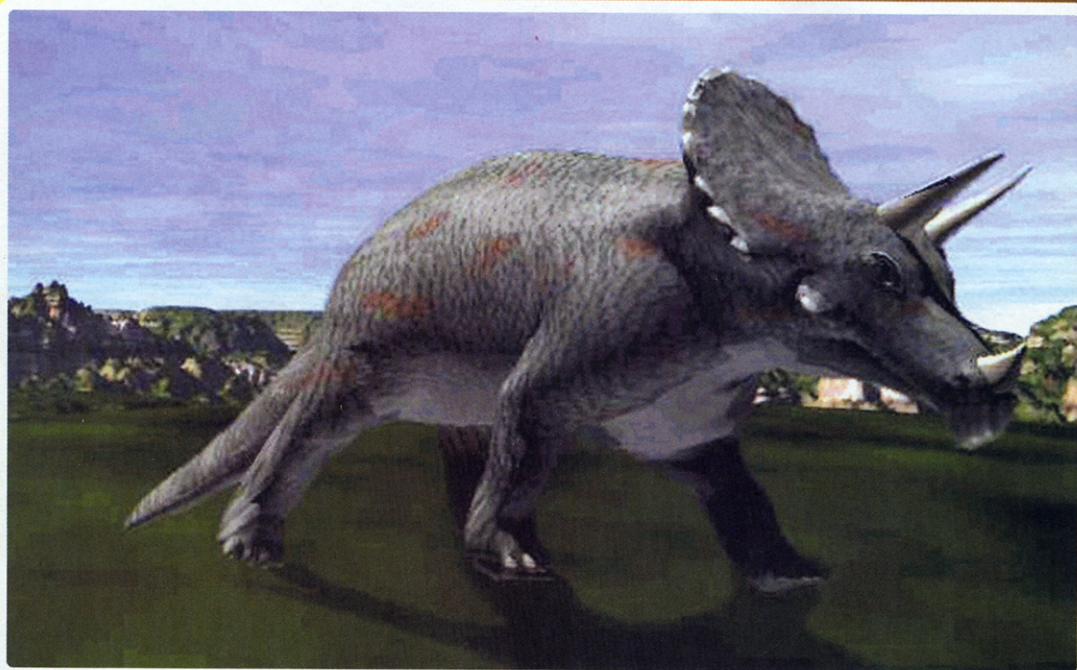
o vei dezvolta de-a lungul a milioane de ani, sugerându-i linia evolutivă. Jocul arată destul de bine, chiar foarte bine. Harta de asemenea, mai ales în 16 biți. Animalele se mișcă destul de realist pe hartă, iar tipurile de teren sunt detaliate. Este foarte ușor să diferențiezi tipurile de teren, dar un status-bar din josul paginii te asigură că nu te-ai înșelat. Aceleași aprecieri pozitive le am și în privința sunetului și a muzicii.

Startul în *Evolution* este simplu și ușor de învățat. În primul rând alegi ce vrei să joci, unul dintre cele trei scenarii sau întreaga istorie de 360 milioane de ani. În scenarii, fiind extrem de scurte ca timp, e aproape imposibil să evoluezi până la viața inteligentă, astfel că jucătorul cu cele mai multe puncte de evoluție este declarat învingător. Poți juca de unul singur sau împotriva altor șase adversari umani sau nu. Atunci când mai mulți jucători se înfruntă, fiecare începe cu o altă specie și vor concura pentru a vedea care dintre aceste specii se va dezvolta și va evolua mai rapid. Pasul următor este alegerea raportului pământ/apă de pe glob, după care o hartă aleatoare este creată. Datorită unui patch mai recent, acum avem și scenariul Historical Earth care respectă întru totul evoluția terenului. Pe lângă acestea mai poți configura viteza de mișcare a continentelor și frecvența dezastrilor naturale. Fiecare specie poate evolua și are capacitatea de a-și îmbunătăți modul de hrănire și stilul de luptă. Rolul tău este de a proporționa aceste acțiuni, de a te asigura că noi rase apar, în timp ce vechile rase se dezvoltă tot mai bine. Atunci când aloci „puncte de evoluție” pentru îmbunătățirea stilului de luptă sau pentru evoluție propriu-zisă, poți alege specia de care să te protejezi sau cea în care vrei să evoluezi. Nu toate scările evolutive sunt reale, asta pentru a face jocul mai interesant și mai atractiv. De asemenea, nu toate drumurile duc spre viața inteli-

gentă, vei întâlni multe „dead-end-uri” pe parcursul jocului. Păcat, ar fi fost mult mai frumos dacă toate speciile ar fi avut posibilitatea să se dezvolte mai departe. Așa, unele specii vor fi evitate, de vreme ce nu pot câștiga jocul pentru tine. Dacă ai evoluat într-o nouă specie, concurenții tăi nu vor mai putea evolua și ei în aceeași formă. Dacă ea dispăre, atunci ceilalți o vor putea crea la rândul lor, dar atâta timp cât trăiește, un singur jucător o poate controla. Spre deosebire de Sim City, în *Evolution* poți controla și animalele. Selectezi un grup și îl poți muta într-o altă zonă, îl poți trimite să atace altă specie sau pur și simplu să stea acolo unde vrei tu. Deoarece continentele sunt în continuă mișcare, este deosebit de important să-ți răspândești animalele pe o zonă cât mai largă, oferindu-le astfel o șansă mai mare de supraviețuire.

Există însă și un dar...

Evolution este un joc foarte atractiv, și încă unul din care mai poți să și înveți câte ceva. Este însă mult prea simplu, putea oferi mult mai multe. Aș fi preferat ca noile specii care apar să fie o surpriză, căci știind dinainte în ce vei evolua, elimini tot suspansul. Era mult mai distractiv dacă nu aș fi știut, obținerea unui animal cu potențial evolutiv mai mare ar fi fost mai palpitantă, drumul evoluției ar fi putut lua întorsături neașteptate. Dezvoltarea capacității de luptă a animalelor ar fi putut fi împărțită în ofensivă și defensivă. Prădătorii ar fi trebuit să-și dezvolte capacitatea de a vâna și de a se



apăra, în timp ce erbivorele nu trebuiau să învețe decât să se apere. Apărarea la rândul ei ar fi putut fi mai complexă. Să nu mă înțelegi greșit, jocul este destul de antrenant și așa. Doar că așa fi vrut mai mult de la el. În legătură cu engine-ul jocului, navigarea pe hartă și între ferestre este destul de simplă și de ușoară, deși aici jocul are cele mai multe puncte negre. Când se deschide vreo fereastră cu o informație nouă, ceea ce făcea înaintea are de suferit. De exemplu, dacă aranjezi evoluția pentru o specie și o nouă rasă tocmai a apărut, trebuie să te ocupi imediat de noua specie, deoarece fereastra celeilalte nu mai răspunde la comenzi. Unele evenimente duc la închiderea automată a ferestrei în care lucrai, așa că trebuie să ai o memorie excelentă ca să nu uiți tot ce vroiai să faci. Navigarea între ferestre n-ar fi trebuit să însemne închiderea automată a celei precedente. Mișcarea pe hartă este în schimb foarte ușoară, un right-click și imaginea se centrează pe punctul dorit. Multiplayer-ul există, șase jucători având posibilitatea de a-și încerca forțele prin Internet sau LAN.

Una peste alta, Evolution este un joc interesant; distractiv și educativ în același timp. Vei începe cu timpul să îți la

animăluțele tale în timp ce le ajută și le îndrumi pe calea cea dreaptă. Jocul este realizat bine, cu excepția interfeței, ce poate deveni foarte stresantă mai ales când ceea ce vrei să faci se pierde sau o fereastră se închide fără permisiunea ta doar pentru că ceva „mai important” a apărut. S-ar fi putut realiza mult mai multe.

Claude

LEVEL DATA

Producător: Crossover Technologies
Distribuitor: Discovery Chanel Multimedia
Hardware: Pentium 200,
32 MB RAM
Placă 3D: Nu
Multiplayer: Da
Platformă: Win95

NOTA

83



După câteva încercări nereușite, Microsoft a lansat un reușit simulator de curse de motociclete. Atenție iubitori de viteză și senzații tari! Există o provocare care nu trebuie ratată!!!

Unul dintre cele mai frumoase lucruri care există la jocurile pe PC, este faptul că poți juca cum vor mușchii tăi, și, mai ales, că poți evada din realitate. Acolo, fie conduci o mașină tare cu 220 km/h pe străzile aglomerate din L.A. sau distrugi o armată întreagă cu super gun-ul tău, fie te întreci de la egal la egal cu cele mai puternice echipe de fotbal, hochei și baschet din lume. Uitați însă pentru un moment de questurile sau de RTS-urile pe care le jucați zi de zi, și haideți să facem o plimbare cu cele mai tari motoare din lume pe marile arene sportive. **Microsoft** a avut un start slab în domeniul jocurilor pe calculator, până acum ei lansând pe piață produse mai mult mediocre decât bune. Au avut și câteva succese, însă nimic extraordinar. Aceste semi-reușite au adus companiei **Microsoft** ceva laude care i-au făcut să realizeze jocuri din ce în ce mai reușite. Dintre aceste jocuri care au cunoscut succesul, face parte și *Motorcross Madness*. **Rainbow Software** (Hive, Deadly Tide) a făcut o treabă extraordinară cu *Motorcross Madness*. Pe lângă faptul că a fost introdusă opțiunea de multiplayer, există și un editor de built track în care fiecare își poate construi motorul dorit. Puse laolaltă cu cea mai bună grafică pe care am văzut-o la un simulator de acest gen, s-a realizat cel mai reușit joc de racing cu motoare de anul acesta. Se pare că **Microsoft** a făcut câteva cercetări în domeniul curselor, deoarece există o diferență simțitoare între *Motorcross Madness* și celelalte jocuri.



Real-time action...

Motorcross Madness are o gamă largă de provocări pentru orice jucător, care poate participa la mai multe curse din Stunt Quarry. Poți alege din



16 tipuri de competiții cum ar fi: **Baja** - o cursă în câmp deschis, care poate fi

aleasă de pe diferite hărți; Supercross - aceleași tipuri de curse pe care le poți vedea la televizor, numite Stadium racing; Moto tag - o cursă pe care sunt sigur că vitezomanii o vor aprecia; National Race - cursă în exterior. Dacă nu ești mulțumit cu motocicletele realizate de **Microsoft**, poți să accesezi editorul track și să-ți construiești propria ta motocicletă în cel mai scurt timp. Există de asemenea un loc numit Garage, unde te poți familiariza cu motocicleta ta și unde îți poți schimba cauciucurile, suspensiile și chiar motorul. Unul dintre lucrurile pe care le vei găsi plăcute și interesante la *Motorcross*, este faptul că poți controla motociclistul la fel de bine cum poți controla și motocicleta. În trecut, la jocurile de curse cu motociclete exista doar posibilitatea de control a motorului cu accelerație, frână, stânga și dreapta. *Motorcross* a făcut un pas mai departe prin

introducerea controlului asupra centrului de greutate al motociclistului. Deci, atunci când sari peste un deal, trebuie să te asiguri că aterizarea va fi sigură și precisă, altfel risți să te verși de pe motocicletă. Grafica este în mod sigur o calitate, diferențiază *Motorcross* de celelalte jocuri de curse. Inițial, M.M. a fost creat ca un demo tehnologic pentru **Microsoft**'s Talisman. Din câte mi s-a spus, jocul arăta atât de bine în demo, încât **Microsoft** a rugat firma **Rainbow Software** să facă un joc pe PC după acest demo. Grafica reprezintă exact ce își poate dori un

gamer, cu un background extrem de reușit (dealuri, stânci, copaci), la fel ca în realitate. Motoarele și motocicliștii sunt realizați până la cel mai mic detaliu, arătând nivelul ridicat la care a fost realizat acest joc. Cum am mai spus, driver-ul și bike-ul sunt două entități diferite. Acum, pe lângă faptul că trebuie să strunești cei peste 100 de cai putere ai motorului, mai trebuie să încerci să ții și motociclistul în șa. Ciocnirile din joc sunt foarte spectaculoase și sunt în așa mod realizate, încât nici una nu seamănă cu cealaltă. Dacă m-ați privi jucând câteva minute, probabil că o să credeți că joc Superman, din moment ce tipul meu se află atât de mult în aer. Unul dintre cele mai distractive lucruri de la acest joc este faptul că AI-ul este puțin cam slab și de fiecare dată când pornești o cursă, driver-ii se blochează imediat după linia de start, încercând fiecare să obțină un loc cât mai bun în cursă.



Sună atât de bine!

Simulatoarele de curse cu motociclete au cunoscut în timp un număr mare de realizări, cum ar fi cele ale firmelor Castrol Honda Superbike și Redline Racer, dar gamerii au prins gustul curselor cu motociclete prin apariția lui *Motorcross Madness*. Sigur că motorace-urile reprezintă în general ceva spectaculos, însă produsul lansat de **Microsoft** se profilează ca o adevărată experiență „in the dirt”. Primul lucru care îți va capta atenția și te va arunca sub o cască și sub un costum de piele, îl reprezintă grafica care, cum am mai spus, este extraordinară. Astfel, jocul se prezintă excelent, cu o amețitoare viteză de teren și efecte speciale foarte bine realizate. Motoarele și motocicliștii arată superb, colorați cu o gamă variată de culori, asemeni celor din marile curse de motociclete. Mulțimea din arene este destul de bine realizată, și împreună cu partea de sunet: zgomotul

motoarelor și exclamațiile mulțimii, te va introduce în atmosfera curselor reale. Spectatorii prind viață odată cu strigătele și aplauzele pe care le scot pentru fiecare săritură în aer sau cascatorie reușită, și cu huiduielile și apostrofările atunci când ieși o trântă. Am fost plăcut impresionat de acest joc, atât datorită graficii și sunetului cât și controlului extrem de simplu. Cursa numită Baja, precum și cascatoriile din aceasta sunt incredibile. Cursele sunt lungi dar există o suprafață mare de acoperit astfel încât nu te poți plictisi.

Motorcross Madness se joacă în perspectivă din spatele motociclistului sau camera se poate plasa pe motor sau în afară atunci când se sare sau când se intră în spații deschise. În joc sunt respectate cât de cât legile fizicii, astfel că, atunci când frigi o trântă, te rostogolești de mai multe ori, iar bike-ul tău și al celorlalți este avariata în funcție de căzătură. Poți alege mai multe cascatorii atunci când ești în aer, cum ar fi plutirea, ridicarea picioarelor și multe altele, dar nu te aventura prea tare. A fost introdusă și varianta de joc cu joy-





familiariza cu motocicletă și traseul. Jocul are un stunt modes unde poți efectua 16 dintre cele mai bune cascadorii în contratimp. Și nu uitați, dacă vreți să ajungeți pe podium, aveți nevoie și de îndemănare nu doar de viteză.

Motorcross Madness este unul dintre cele mai reușite simulatoare ale acestui an, aproape toate elementele fiind concepute și proiectate destul de bine. Dacă sunteți în rețea, nici o problemă, există opțiunea multiplayer, așa că nu mai stați pe gânduri. Dacă vreți cu adevărat să trăiți experiența unei curse cu motociclete, încercați *Motorcross Madness*, merită! Mai ales când ai nevoie de ceva adevărat.

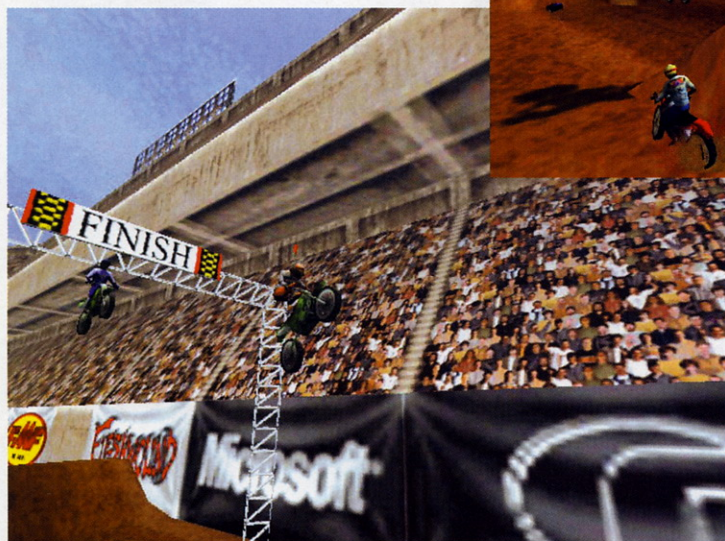
Wild Snake

stick, astfel că, prin intermediul acestuia poți controla foarte bine salturile și aterizările. Trăgând de joystick în sus poți ridica roata din față a motocicletei și împingându-l în jos, motociclistul tău se va ridica din șaua în picioare pentru a se pregăti de aterizare. Unul din lucrurile enervante ale jocului este acela că trântele sunt atât de bine realizate încât, după o căzătură, chiar dacă vrei să-ți vezi driver-ul ridicat și din nou în șaua, acest lucru nu se va întâmpla prea repede. Sentimentul că te afli pe motocicletă într-o cursă reală este prezent mai ales atunci când te ridici în aer și nu știi dacă mai cazi, cum se spune, pe două roți.

În concluzie...

Motorcross Madness te copleșește cu o mulțime de detalii tratate în amănunțime și cu o varietate de curse pe care le-am amintit mai sus. Fiecare tip de cursă are particularitatea ei, având tipuri de terenuri diferite sau obiective diferite. Există o gamă largă de evenimente incluzând Supercross-ul, cu salturi uriașe și cu cascadorii spectaculoase. Gamerii pot alege și varianta de practice, în care vor alerga singuri pentru a se familiariza cu jocul, cu traseele și cu strunirea motoarelor. De asemenea, poți alege numărul de ture pentru fiecare cursă, precum și numărul de concurenți.

Alul este destul de bun, astfel că nu este foarte ușor să câștigi, și ai șansa deseori să fii scos din cursă de rivalii tăi. Poți controla totul, începând de la motocicletă până la poziția corpului motociclistului. Pentru a-ți asigura cea mai bună șansă de a câștiga fiecare cursă, există un loc unde te poți



LEVEL DATA

Producător: Rainbow
Software
Distribuitor: Microsoft
Hardware: Pentium 166,
32 MB RAM
Placă 3D: Da
Multiplayer: Da
Platformă: Win 95

NOTA

86



LEVEL Review Special



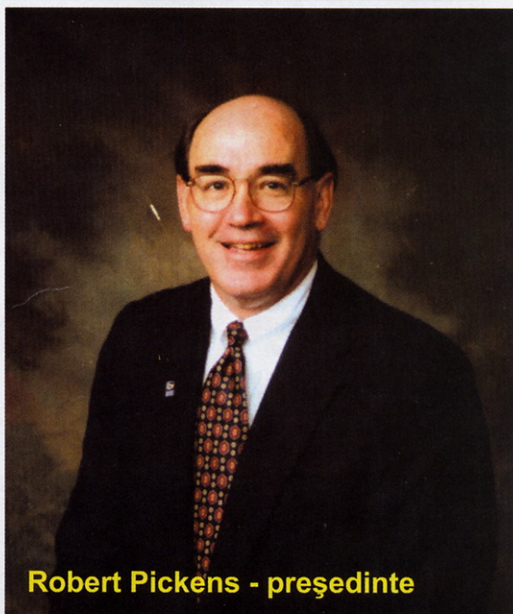
INTERACTIVE MAGIC

HOW THE FUTURE IS PLAYED

Interactive Magic, cu sediul în Research Triangle Park, North Carolina, este o companie dedicată exclusiv producerii de jocuri de strategie și simulatoare. **I-Magic** a fost fondată în 1994 și este condusă de un veteran al industriei jocurilor „Wild Bill” Stealey, fondator și fost chairman al Microprose, Inc. S-au scris multe despre big boss-ul Wild Billy. Și nici nu-i de mirare, nu în fiecare zi întâlnești un absolvent al U.S. Air Force Academy care să urmeze apoi cursurile Wharton School of Business, doar pentru a-și realiza visul de a construi propria companie de simulatoare de zbor. Acest vis a devenit realitate în 1982 când, cu numai 1500 de dolari, a fondat Microprose. Aflat la conducerea **I-Magic** din 1995, Wild Billy își dorește să facă din ea o companie de top. „Încerc să conduc **I-Magic** la fel ca și propria mea viață”, declară într-un interviu Stealey, „și anume cu toată viteza înainte. La **I-Magic** nu este loc de mediocritate și cred că munca asiduă pe care o depunem este ceea ce ne deosebește de concurență”. Atunci când evadează din biroul său de la **I-Magic** (câteodată poartă chiar și aici costumul său de pilot), sau nu testează noile jocuri produse, Wild Billy se relaxează pilotând micuțul său T-28 din 1951, pe care l-a numit Miss Magic. Un fost pilot militar ce a renunțat la



Wild Billy



Robert Pickens - președinte

cariera sa pentru a se dedica pasiunii arzătoare pentru jocurile pe calculator. Atunci nu trebuie să ne mai mire că **I-Magic** s-a specializat pe simulatoare de zbor și pe strategii.

I-Magic este o companie tânără, dar înfloritoare. Istoria ei scurtă, de doar patru ani, nu ne-a oferit foarte mult din ceea ce poate cu adevărat această corporație, dar a reușit să ne capteze atenția și să ne ofere o idee asupra drumului pe care se îndreaptă. Jocuri precum *Seven Kingdoms* sau seria *Great Battles* au adus multe bile roșii din partea gamerilor. *Apache*, *Air Warrior*, *WarBirds*, *iPanzer '44*, venite pe tărâmul simulatoarelor, fie ele de zbor sau de tancuri, au produs furori la vremea lor. Ca o dovadă, sute de gameri se îmbulzesc pe serviciul on-line al firmei pentru a-și încerca forțele în *WarBirds*. Ca urmare a succesului obținut au urmat jocuri precum *Capitalism*, *Fallen Heaven*, *Spearhead*, *Carrier Strike Fighter*. Iar titlurile anunțate pentru sfârșitul lui '98 și începutul lui '99 se anunță a fi cu mult mai bune. *Theocracy*, *Seven Kingdoms II*, *Malkari*, *Road to Moscow*, *Ultra Fighters* sunt titluri care deja ne trezesc curiozitatea și ne înfierbântă sângele de bravi luptători.

Hotărâți cum sunt și conduși de o mână de fier, băieții de la **I-Magic** vor continua mult timp să ne bucure cu aparițiile lor, ceea ce nu poate fi decât înspre binele nostru, al gamerilor, motiv pentru care le și urăm din inimă: Succes în continuare!

Claude

SEVEN KINGDOMS

Un joc de strategie adevărată, la care va trebui să-ți pui mintea puțin la contribuție.

Până acum, toate RTS-urile aveau un scenariu clasic: două tabere, băieții buni, băieții răi și luptă pe viață și pe moarte. În ceea ce privește însă *Seven Kingdoms*, lucrurile se schimbă puțin mai mult, bineînțeles în bine. La început erau șapte regi pentru șapte popoare și șapte regate... dar „in the end there can be only one”. Haideți să ne amintim de un RTS care ne-a pus mintea la încercări din cele mai dificile. Să intrăm deci, în lumea din *Seven Kingdoms*, o lume plină de intrigă și diplomatie, de războaie și spionaj, o lume în care o dată intrați vom lua în mâini soarta uneia din cele șapte civilizații existente: Chinezii, Persii, Japoniezii, Grecii, Normanzii, Vikingii sau Maiașii. Ideea principală pe care se bazează *Interactive Magic Games* este aceea de libertate totală oferită jucătorului. Pentru a reuși în a face un joc cât mai apropiat de perfecțiune, echipa de la *Enlight Software* a ținut seama de propunerile unor gameri fanați în domeniul strategiilor. Jocul a trebuit dezvoltat și din punctul de vedere al gestionării resurselor, dar și din punct de vedere al acțiunii, care va fi mai rapidă. Gamerii își pot alege un popor cu care se vor lupta împotriva celorlalte șase conduse de calculator sau alți jucători, pentru controlul pământurilor, comerțului și țăranilor. Al-ul, vechea problemă a RTS-urilor (real time strategy) a fost perfecționat. Oponenții sunt mult mai puternici și mai competitivi, putând crea reale probleme chiar și celor mai experimentați și înrâți gameri.

Aur, pământ, război, putere...

După ce ți-ai ales poporul, poți avea surpriza ca celelalte șase să formeze puternice alianțe, împotriva cărora va trebui să lupți. Pentru a putea dota armata trebuie să trimiți oameni în mină după aur. Cu ajutorul acestuia vei construi cazemate, vase de război sau îți vei face arme. După aceea îți vei pune oamenii de știință să creeze arme noi, care trebuie să fie mai puternice decât ale adversarilor tăi. Fiecare civilizație are propriile slăbiciuni și puncte tari. În oricare regat pe care îl vei alege să-l conduci, țăranii vor avea identități diferite. Fiecare țăran are propria îndemânare și loialitate, la fel având și minerii, spionii, generalii, lucrătorii din fabrici și oamenii de știință. În timp ce regatul tău se dezvoltă, țăranii din alte regate ți se vor alătura, fie în căutare de mai bine, fie în urma cuceririlor pe care le-ai făcut. Acești străini vor aduce cu ei talente noi și unice, însă și alte noi încercări. Fiecare dintre culturi trebuie tratată în mod egal pentru a evita rebeliunea. Printr-o conducere înțeleaptă, de-a lungul timpului noii veniți se vor integra repede și împreună cu ceilalți vor forma un imperiu destinat să conducă lumea. Cel mai demn dintre regi va câștiga „the ultimate power”: puterea de a cere ajutorul zeilor.

Fiecare civilizație are propriul Zeu. Vechile Pergamente ale Puterii (Scrolls of Power), conțin cheile care te pot ajuta să obții ajutorul divin, însă pergamentele și o mare comoră de aur sunt păzite cu strânsă de Monster Kings. O dată ce ai obținut pergamentele, muncitorii tăi vor construi un templu, unde tu și poporul tău îl veți slăvi pe cel mai cel. Spionii sunt unealta cea mai necinstită și mai elastică a regelui. Folosiți cu cap, spionii pot face orice, de la strângerea de informații până la infiltrarea în cele mai înalte structuri ale armatei. Un spion bun va putea mitui dușmanii să lucreze pentru el, să instige țăranii împotriva regelui lor sau să saboteze producția. Și, dacă un rege dușman va fi omorât, se poate ca un bun spion să îi ia locul și să îți predea cheile regatului ție, adevăratul lui stăpân.

Soldier, Soldier...

Soldatii sunt baza armatei tale și sunt antrenati pentru a învăța arta de a lupta în satele sau forturile tale. Fiecare dintre ei speră să fie avansat pentru a într-o bună zi să primească rangul de general. Oricum, generalii ți vei alege dintre cei mai buni soldați și le vei încredința câte un fort și o parte din soldați, care se vor antrena sub comanda lor atât pe timp de pace cât și în timp de război.

Pentru a fi cu un pas în fața adversarilor în ceea ce privește armamentul, trebuie să îți pui oamenii de știință să construiască tunuri, catapulte sau arbaleturi mult mai puternice decât ale inamicilor tăi. Dacă crezi că te descurci mai bine pe mare decât pe uscat, îți poți construi nave de luptă cu care vei



KUKULCAN

Invocarea misteriosului Kukulkan îți va da posibilitatea să îți mărești forța de distrugere și puterea armatei tale, precum și abilitatea soldaților tăi.



THE PHOENIX

Când este invocată, pasărea Phoenix se va ridica din cenușă și va apărea pe cer. Te va ajuta să vezi în interiorul oamenilor, să le descoperi adevărata identitate și capacitate de luptă.



THE DRAGON

Marele dragon, o dată invocat, se va materializa pe cer deasupra Scaunului Puterii. Urmând comenzile tale, va zbura către dușmanii tăi și va arunca asupra lor cu mingi de foc. Frică și foamete îi va urma.



THOR

Cu Thor pe cer, regatul tău va avea puterea să aducă pe pământ furtuni devastatoare cu tunete, trăsnete și tornade ucigăse care se vor abate asupra dușmanilor tăi și îi vor nimici.



THE MIND TURNER

Mind Turner va zbura deasupra teritoriilor dușmanilor tăi și își va arunca magia devastatoare asupra minților soldaților dușmani, muncitorilor și țăranilor. Aceștia vor deveni brusc neloiali regelui lor și vor porni o rebeliune care va crea haos.



JING NUNG

Când va fi chemat, marele Jing Nung va apărea pe cer deasupra regatului tău, de unde va pleca numai la ordinul tău spre teritoriile dușmanilor tăi și va arunca flăcări nimicitoare.



LORD OF HEALING

Marele zeu va zbura la cerșirea ta spre orice colțșor al lumii, unde din înaltul cerului va împrăști sănătate tuturor oamenilor tăi din acel loc, vindecându-i și mărindu-le puterea de luptă.



încerca să distrugi flota navală a dușmanilor tăi. Dar și cel mai puternic și măreț dintre regi trebuie să ceară din când în când ajutorul celorlalți regi rivali. Însă, cum nimeni nu îți va da nimic pe gratis, trebuie ca totul să se desfășoare sub forma unui schimb care să avantajeze ambele regate, sau chiar sub forma unei scurte alianțe.

Regii rivali sunt foarte greu de manipulat în ceea ce privește problemele diplomatice, de aceea trebuie să îi tratezi corect și cu respect pentru a forma o alianță solidă cu ei. Dar nu uitați: și cele mai puternice alianțe trebuie rupte, deoarece la sfârșit doar un singur rege va putea conduce.

Cum am mai spus, *Seven Kingdoms* nu este un joc revoluționar, pentru că nu aduce prea multe lucruri noi. Dar nu i se poate reproșa că nu este foarte bine făcut și că nu a ținut (și mai ține) gamerii în casă pentru cel puțin câteva luni. Deși oferă o grafică clasică (adică pe cale de dispariție), jocul poate avea o viață destul de lungă prin varietatea de personaje, hărți și multe alte lucruri pe care le oferă.

Enlight Software a reușit să creeze un joc de strategie destul de bun după părerea mea. Însă a stabili dacă acesta este bun sau rău rămâne problema gamerilor. Va fi cu siguranță depășit de cele mai multe noi apariții. Însă merită din plin să fie jucat. Acestea fiind spuse, vă urez tuturor să aveți un imperiu prosper, viguros și mult mai puternic decât orice imperiu de până acum.

Și nu uitați: There can be only one!!!

Wild snake

LEVEL DATA

Producător: Enlight Software
Ofertant: Interactive Magic Games
Hardware: Pentium 133, 16 MB RAM
Placă 3D: Nu
Multiplayer: Da
Platformă: Win 95

NOTA **86**

AIR WARRIOR®

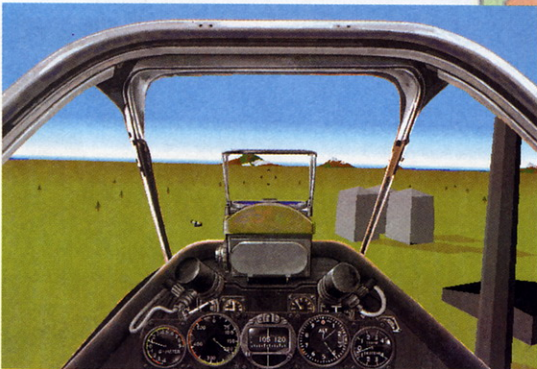
Avion cu motor, ia-mă și pe mine-n zbor.... Auzi mami, eu când mă fac mare vreau să fiu „avionist” și m...m.... Da’ de ce arde avionul ăla, tati? Pentru că am făcut eu bum-bum. Hi, hi, hi.....

Firma **Kesmai Corporation** a adus pe lume un simulator de zbor ceva mai special. În timp ce ce alte firme fac simulatoare de zbor cu modele de avioane dintre cele mai avansate, dotate cu rachete sol-sol, sol-aer și tot arsenalul de pe un F-15 sau F-22, cei de la **Kesmai** s-au gândit la ceva inedit, simulând câteva avioane militare de vânătoare sau bombardament, din perioada primului război mondial. Astfel, vei putea lupta la bordul unui Fokker Dreidecker, Messerschmitt 109E, Spitfire sau chiar a unui tanc T-34. Probabil o să vă întrebați ce caută tancul într-un simulator de avioane. E foarte simplu. Cei de la **Kesmai** au introdus posibilitatea conducerii unui tanc, jeep sau camion, pentru ca gamerul să vadă cum este când tragi cu tunul în avioane sau cum te simți după un zbor amețitor.



Anul 1914 toamna....

Așa cum vă spuneam, acțiunea jocului se petrece în timpul primului război mondial și conține peste 300 de misiuni în care veți putea folosi vreo 35 de avioane old-times. În prima fază puteți opta pentru a lupta de partea nemților sau a aliaților în luptele din primul război mondial, bineînțeles pe avioanele vremii. În caz că simțiți că v-ați războit destul cu băieții din prima conflagrație mondială, puteți trece la a doua unde puteți opta de asemenea pentru două fronturi de luptă. Primul este în Europa, unde puteți lupta fie de partea aliaților, folosind de la aparatele rusești IL-2 Shurtmovik până la binecunoscutele Lighting-uri americane sau



Hurricane-uri englezești, fie de partea naziștilor, folosind Messerschmitt-uri, Fokke Wulf-uri sau Junkers-uri. Pentru fiecare tip de misiune este folosit un tip de avion. Spre exemplu, în cazul unui bombardament se folosește un B-29 sau un Liberator, iar în cel al unei acțiuni fulger se va folosi fie un Mustang fie un Spitfire. Cel de-al doilea front este Pacific-ul, unde puteți lupta de partea americanilor – încercând să apărați Pearl Harbour-ul – sau de partea japonezilor. Un alt front este cel din Coreea, unde veți avea ocazia să pilotați avioane mai performante. Puteți pilota un Mig 15 pentru coreeni sau un F-86F pentru americani. Vă dați seama că unui simulator respectabil ca *Air Warrior 2* nu-i putea lipsi opțiunea de multiplayer care vă dă posibilitatea să vă ciuruiți unul pe altul. Dacă vă plictisiți cumva de cele 300 de misiuni, puteți crea o serie de alte misiuni folosind editorul din joc.

Cu toate că este net superior bătrânului *Air Warrior* apărut acum ceva anișori, noul *Air Warrior 2* nu poate fi considerat un simulator al anilor '98, grația atrăgând multe critici din cauza simplificațiilor peisajelor precum și datorită detaliilor care lasă de dorit. Mai mult, cred că s-ar mai putea aduce unele îmbunătățiri background-ului sonor, care, cu toate că are zgomote de motoare particularizate pentru fiecare avion, sunetele nu sunt diferențiate foarte clar. Oricum, simulatorul este bazat pe o idee excelentă, la aceasta contribuind și sentimentul de întoarcere în timp, în istorie. Istorie la greu fraților, numai că nu este ca la școală, căci aici înveți chiar istoria aviației, transpusă în imagini și scenarii pline de acțiune, în care voi trebuie să duceți cele mai importante războaie ale acestui secol. Deci, după cum observați, jocul are mai multe bile albe decât negre și cred că a fost și este iubit de mulți gameri îndrăgostiți de simulatoarele aviatice. Așa că, dragii mei prieteni, lăsați puțin RTS-urile deoparte și avântați-vă în focul luptelor din timpul războaielor mondiale la bordul unor old-timere care își fac foarte bine datoria.

Wild Snake

LEVEL DATA

Producător: Kesmai Corporation
Ofertant: Kesmai Corporation
Hardware: Pentium 133, 16 MB RAM
Placă 3D: Da
Multiplayer: Da
Platformă: Win 95

NOTA **86**

iM1A2 Abrams

Tancuri la greu ... Imagic Games s-a chinuit pentru ca noi să ne simțim în fața calculatorului exact ca un adevărat pilot de tanc. Dealuri, trupe și tancuri inamice, clădiri foarte realiste ... iată cam ce așteaptă să fie distruse în acest joc de simulare a imensului tanc Abrams.

Strategie ... simulare ... totul într-un engine 3D, cu efecte reușite ale exploziilor și ale landscape-urilor.

Realizat în colaborare cu Charybdis Enterprises, simulatorul ne permite să comandăm un pluton de patru tancuri sau chiar o întreagă companie, asta incluzând artileria, elicopterele și alte vehicule de teren care mișună pe lângă imensele tancuri. Putem sta liniștiți în scaunul tancului care conduce întreaga acțiune, având grijă de condus, de tras cu tunul (sau cu mitraliera anexată tancului), sau putem selecta să vedem întreaga hartă și să dăm numai comenzi, exact ca într-un joc de strategie. Putem selecta diferite view-uri, diferite campanii sau misiuni single în munții din Balcani, stepele din Ucraina, și bineînțeles în deșerturile din Estul Mijlociu. Grafica jocului variază de la O.K. la foarte frumos. Astfel, zonele deșertoase sunt foarte bine realizate dar dacă privim mai atent regiunile din Bosnia și Ucraina vom observa că sunt prea uniforme, că iarba este de fapt un mare de nisip verde, iar despre vegetația care acoperă aceste terenuri putem spune că este foarte săracă deoarece cei de la Imagic Games au considerat că vor reduce rata de afișare a frame-urilor. Aceste mici defecte nu fac din iM1A2Abrams un simulator slab deoarece există totuși animație, se simte condusul unui tanc masiv pe un „off-road” teren cu toate urcușurile și coborâșurile chiar și pe un scenariu de deșert. Principalele elemente din peisaj (tunurile de atac, mitralierele, clădirile, depourile) sunt bine articulate și destul de drăguț realizate, cu toate că în momentul în care sunt distruse nu au loc explozii, dar toate acestea probabil că ar face numai să încetinească viteza jocului. Cât despre interiorul tancului îl veți găsi foarte accesibil, fără o grafică prea încărcată. Deși există un QuickStart, jocul nu ne pune la dispoziție nici un tutorial sau o misiune de antrenament astfel că pentru cei noi în acest gen de joc le va fi greu la început, până se vor obișnui. Misiunea începe ușor, nu există prea mulți inamici, totul decurge



normal până când te vezi încercuit de inamici și începi să blast-ezi la ei în stânga și în dreapta numai ca să scapi întreg din avalanșa de gloanțe și obuze menite a-ți distruge tancul. În afară de opțiunea QuickStart mai poți lupta misiuni individuale sau campanii. Campaniile pot fi jucate atât ca Locotenent cât și drept Căpitan. Astfel, începi cu câteva tancuri care aparțin plutonului pe care îl conduci și eventual unul sau două elemente de cercetare, pentru ca mai târziu să ajungi să dai ordine tuturor vehiculelor care aparțin unei companii conduse de un comandat.

Cuvânt de sfârșit

Într-o lume a simulatoarelor de bătlie, simulatoarele de avioane au un loc superior. Alegeți timpul, alegeți avionul și sigur veți găsi un simulator a ceea ce ai căutat pentru că simulatoarele de zbor au atins perfecțiunea, ajungându-se la scenarii, explozii de cel mai înalt nivel grafic.

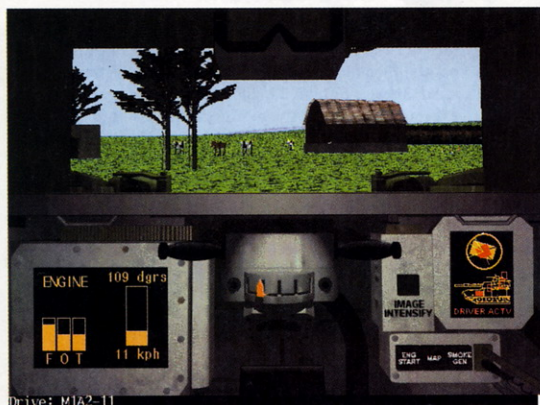
Legat de Terra-mamă nu s-au zăbătut mulți producători de jocuri să realizeze simulatoare. Cele mai recente titluri au fost slabe sau nu au atins așteptările multitudini doritoare de simulatoare, altfel că singurul care a reușit să umple acest vid este vechiul dar încă îndrăgitul de fani de simulatoare MI Tank de al Micropose, asta cel puțin până a apărut noul simulator de tancuri iM1A2 Abrams de la Interactive Magic.

LEVEL DATA

Producător: Charybdis Enterprises
Ofertant: Interactive Magic Games
Hardware: Pentium 133, 16 MB RAM
Placă 3D: Nu
Multiplayer: Da
Platformă: Win 95

NOTA

86



FALLEN HAVEN

Un paradis pierdut... un război atroce... și o lume a cărei credință se află în balans.

Planeta New Haven trebuia să fie un paradis, ceva de vis, o nouă lume și o nouă viață pentru coloniștii veniți de pe vechiul Pământ (de care s-ar fi ales praful). Din păcate, în momentul în care au izbucnit războaiele între provinciile stabilite aici și mai ales în momentul în care au apărut alienii (niște chestii urâte și puse pe război – pentru că le făcea plăcere distrugerea noii colonii) s-a pornit cel mai mare război care a avut vreodată loc pe New Haven care, așa cum spune și titlul, va ajunge paradisul pierdut doar dacă noi ne vom face treaba și suntem niște buni strategii. Cam așa începe acțiunea: oamenii de știință au trimis niște sonde în spațiu care nu numai că au descoperit noul pământ dar au nimerit și câteva sonde ale unor alieni (Taurienii). Aceștia s-au gândit atunci că nu le-ar strica puțin distracție și au pornit la cucerirea noului rai descoperit de pământeni. Asta fiind istoria, noi, marii strategii, avem ocazia fie de a lupta de partea omenirii contra alienilor, fie de a-i conduce pe alieni în lupta de cucerire a noii Terra, așa că puneți mâna pe mouse și alegeți-vă partea preferată. Ca în orice joc de strategie, construiți structuri, faceți cercetări pentru o tehnologie mai bună și mobilizați-vă forțele pentru războiul final. Luptă prin multiple scenarii (fiecare având în jur de cincisprezece teritorii), încearcă să câștigi teren cât mai mult pentru a folosi resursele de pe suprafața lui, construiește cât cuprinde pentru ca în momentul în care te simți în stare de atacul decisiv să intri pe teritoriul inamic și (pentru victorie totală) să-i distrugi capitala.

Cam ce vom întâlni în joc...

Posibilitatea de a juca un joc strategic cu diferite nivele tactice, indiferent de partea aleasă. Vom găsi părți bune și rele atât la alieni cât și la oameni, cincisprezece teritorii de capturat



în fiecare scenariu, putem asculta muzică de pe CD și, bineînțeles, avem posibilitatea de a juca în multiplayer. Fani ai acestui război tiranic, o să vă simțiți ca acasă cu acest joc! Harta noii Terra este împărțită în 21 de provincii, fiecare cu o anumită rată de producție a energiei, mineritului și cercetării. Fiecare provincie are „temă” de teren diferită, începând de la tradiționalul teren desertic, trecând prin junglele întortocheate și ajungând la munții împodobiți cu zăpadă. În fiecare teritoriu este esențial să construim o colonie care va reuși să se apere singură, fiind foarte importantă în timpul unei bătălii. Este o variație mică (adesea insesizabilă) de la joc la joc, nu există hărți alese aleator și, partea cea mai proastă, nu există opțiunea multiplayer (câtă distracție pierdută, auzi tu, să nu poți juca cu un prieten așa cum vrei tu).

O poveste veche....

Nu știu cum se face că oriunde are umanitatea legătură cu ceva în acest imens univers, întotdeauna se va găsi o cultură alienă care e gata-gata să distrugă tot ce le stă în cale. Ei bine, să știți că *Fallen Haven* nu face excepție de la această regulă. Așa cum decurge povestea, locuitorii bătrânului Pământ au hotărât că, dacă există o planetă cu condiții favorabile rasei umane, trebuie neapărat să mai fie cel puțin una în acest univers la fel sau chiar mai bună decât vechea planetă albastră. Astfel că cele mai inteligente (sau mai puțin inteligente) ființe umane au plecat spre Noul Rai. Și le-a plăcut așa de mult că s-au hotărât să cânte, în special „Uptown Girl”. Dar, la un moment dat, intră în scenă și Taurienii, care urau cântecele pământenilor, astfel că un război de cucerire este iminent.



Război, dulce război...

Fiind o strategie turn-based, *Fallen Haven* oferă două posibilități de joc. Prima este cea de strategie, unde ne construim structuri, minerim, strângem fonduri, pentru ca în final să atacăm și să invadăm o provincie. Ei bine, după ce invazia a avut loc, jocul trece în modul tactic în care ne apărăm ceea ce am cucerit. Așa cum se crede că va fi în viitoarele războaie, fiecare unitate arată și se comportă într-un mod unic, și bineînțeles că nici una nu este imună la alta. Ranger-ii sunt buni trăgători la distanță mare, dar se mistuie în focul (plasma) aruncată de inamic. Din desfășurarea poveștii putem spune că lumea din *Fallen Haven* crede că despărțirea Iugoslaviei a fost o idee grozavă. După despărțirea datorată neînțelegerilor dintre oameni, New Haven s-a împărțit în 21 de provincii, fiecare având propriile tactici și armamente, și fiecare neavând de gând să colaboreze cu altă provincie (ăștia nu au auzit de zicala românească: unde-i unu nu-i putere, unde-s doi puterea crește și dușmanul – alienii – nu sporește). Astfel că nou-veniții alieni au priceput situația și decid să o folosească în avantajul lor cucerind provincie după provincie, iar dumneata ești singurul de pe planetă (ești cel mai inteligent presupun) care își dă seama de amenințarea alienilor și de aceea încerci să scapi lumea de afurisițiiăștia de Taurieni. Cum? Trebuie să cucerești provincii ale confracților tăi, să le înarmezi și să le pregătești pentru marea bătălie (până ajungi să lupți contra alienilor este bine, este foarte bine, să ai cât mai multe provincii de partea ta, deci cu cât te miști mai repede, cu atât ai mai multe provincii față de alieni).



Câteva sfaturi: nu invadezi niciodată un teritoriu fără a avea de partea voastră trei drop-ship, aceste unități vă vor ajuta în cazul în care calculatorul vă va ataca la următoarea mișcare; după ce v-ați dezvoltat energia (unul-două niveluri) pentru a putea avea mai multe mai multe turnuri, dezvoltăți-vă weapon damage, rate of fire, și armour.

la să încheiem articolul ăsta strategic...

După dezastruosul joc de strategie scos de **Interactive Magic**: Destiny, ai crede că și-au învățat lecția și se vor lăsa de acest gen, dar ți-ai găsit!

Dimpotrivă, acest lucru i-a făcut

mai îndârjiți, au dat ce-au avut mai bun din ei și au scos *Fallen Haven* care este o îmbunătățire a ultimei monstrozități, cu toate că există unele chestii care ar trebui să fie prezente în orice joc de strategie (un standard să zicem), cum ar fi opțiunea de multiplayer, hărți aleatoare, și doar două campanii. Personal, îmi vine greu să cred că ăsta este un produs terminat, având în vedere că nu s-a făcut nici un efort pentru a te face să joci acest joc mai mult de două ori. Este monoton să începi un nou joc în aceeași poziție, ca să nu vă mai spun că în campania cu Taurienii primești mai multe teritorii la început.



LEVEL DATA

Producător: Les Productions Micoeq
Ofertant: Interactive Magic Games
Hardware: Pentium 100, 16 MB RAM
Placă 3D: Nu
Multiplayer: Da
Platformă: Win 95

NOTA **82**



Istorie,
lupte, săbii,
sânge și...

M-am gândit că este timpul să mai învățăm puțină istorie. Și ca să nu ne plictisim citind din cărțile de istorie, mai bine ne delectăm cu un RTS (real-time strategy), în care putem trăi luptele duse de marii conducători de imperii: Alexander the Great, Hannibal și Julius Caesar. Dar cine sunt acești conducători? Ciudații sângeroși ale căror ambiții diforme au ucis, sau eroii vizionari care au împlăntat în materia universului bornele destinului uman. Definițiile se întrepătrund, iar părerile sunt împărțite toate converg însă către necesitatea de a cunoaște cât mai multe despre această perioadă. Chiar și despre partea militară a conflictelor. Iar calea cea mai potrivită nu este oare experiența personală? Acest lucru poate fi realizat cu ajutorul unor simulatoare de luptă: *The Great Battles*. Realizată de **Interactive Magic și Erudite Software**, seria de jocuri *Great Battles* reprezintă o reușită încercare de readucere la viață a unor lupte istorice care au marcat soarta omenirii. Hannibal a trecut Alpii cu prețul unor sacrificii îngrozitoare, spulberând impresia de atotputernicie a Romei: în doar doi ani, 160.000 de soldați romani și nenumărați civili sunt omorâți. Alexandru cel Mare a strâns în puterea pumnului său întreaga vitalitate a lumii cunoscute. În sfârșit, în a treia parte, în vremea lui Caesar, republica romană se prăbușește în văltoarele unui război civil.

De la munte până la mare...

Primul joc din această serie este *The Great Battles of Alexander* în care vei lua în mâini comanda armatei grecești cu care vei duce campanii militare răsunătoare din Grecia până în Africa și Asia. Întreaga lume cunoscută la acea vreme poate fi a ta. Poți intra în pielea marelui Alexandru și poți conduce legendara armată a Macedoniei, pentru ca apoi să cucerești rebelii greci și să-i zdrobești pe perși. Așadar, dragi pasionați de RTS-uri, încercați să egalați sau chiar să depășiți geniul strategic al lui Alexandru și să vă angajați armatele în diferite lupte ale

lumii pentru a cuceri tot ce se poate cuceri și pentru a rescrie istoria. Jocul are opțiunea de multiplayer sau posibilitatea de a-l juca în rețea și pe Internet, ceea ce îl face mult mai interesant și mai competitiv. Dar să știți că AI-ul este destul de bun, putând să-ți pună reale probleme.

Două mari orașe, două mari imperii și un singur general...

Cele două războaie cu imperiul roman i-au adus pe cartagieni la sapă de lemn. Aceștia din urmă au făcut cu greu față atacurilor romane și, cum cea mai bună apărare este atacul, cartagienilor nu le-a rămas decât o singură soluție, să încerce imposibilul. Și cum acest lucru nu se putea întâmpla decât sub comanda unui mare conducător, cartagienii aveau nevoie de neînfricatul general Hannibal. Pentru a putea lupta împotriva romanilor trebuie să organizezi o campanie militară peste Pirinei și Alpi, și să încerci să convingi triburile întâlnite în cale să se alăture campaniei tale.

Sau poți lupta de partea romanilor și să zdrobești armata cartagiană. Astfel, poți intra în pielea celor doi mari conducători din cel de-al doilea război Punic. Și când ești gata pentru o luptă adevărată încearcă opțiunea multiplayer, prin rețea sau prin Internet. Acestea sunt marile lupte ale antichității. Cel puțin în măsura în care există lupte mici.

Caesar, Caesar don't look down...

Jocul are ca scop declarat urmărirea cu cât mai mare atenție a realității. Este un lucru bun însă să nu uităm că este vorba de realitatea secolului I înainte de Christos. Spre exemplu: unitățile erau organizate în două șiruri de soldați care înaintau scut lângă scut din motive defensive, iar dacă această structură se strica, ostașii se retrăgeau în derută. În al doilea rând, anticii nu aveau o tehnologie foarte dezvoltată, în consecință marea majoritate a

Battles of Caesar



Battles of Hannibal



În concluzie...

The Great Battles reușește o imitare aproape perfectă a condițiilor de luptă din acele perioade. Alături de detalii privind aspectele militare propriu-zise, programatorii au acordat multă atenție și interfeței grafice. Unitățile și peisajul sunt desenate cu multă atenție fără a fi uitat nici un amănunt. În plus, toate mișcările sunt foarte bine animate. Dacă jocul este rulat pe un PC performant, care să-i satisfacă nevoile de memorie, acesta se dovedește a fi o atracție pentru toți iubitorii de jocuri de strategie



Battles of Alexander



și de istorie militară antică. La un nivel de dificultate normal, cel care corespunde realității istorice, nu trebuie să ne așteptăm nici măcar ca primele lupte să fie ușoare. Așa că... VENI, VIDI, VICI....

Wild Snake

LEVEL DATA

Producător: Erudite
Software
Ofertant: Interactive
Magic Games
Hardware: Pentium 133,
16 MB RAM
Placă 3D: Nu
Multiplayer: Da
Platformă: Win 95

NOTA

80

asemănătoare. În locul sulitelor de lungime egală, aceste unități primeau acum unele cu lungime variabilă, în funcție de poziția soldaților: cei din spate primeau o armă mai lungă care să ajungă la fel de departe ca și sulitele mai scurte ale celor din față. Există și alte deosebiri care privesc unități de mai mică importanță și diferite tehnici de luptă care în vremea lui Caesar fuseseră abandonate, modificate sau perfecționate. Toate acestea s-au materializat în reglajele aduse engine-ului și opțiunilor acestui joc. Pentru a mima factorii aleatori care influențează o luptă, jocul execută un număr mare de verificări random care pot duce la rezultate surprinzătoare, ce pot deranja un adept al jocurilor strategice mai apropiate de șah, cum ar fi Battle Isle. Există diferențe de calitate între unități de același tip, nedatorate experienței câștigate în timpul jocului, ci setate în funcție de antecedentele militare ale soldaților respectivi. Este mult mai ușor să nu ții cont de aceste diferențe, dar în acest mod se pierde o parte din principala atracție a jocului: urmărirea cu cea mai mare atenție a datelor istorice.

FUN STUFF

Hello again! Hai să vedem ce mai născocim și luna asta... pentru că nu e tocmai treabă ușoară să scrii Fun Stuff-ul ăsta. Da' hai că am o idee, ce ziceți de un mic concurs?

Oameni buni, cea mai bună glumă de până acum (adică de când nu ne-am mai auzit) este că a reinceput școala. Domne' când am auzit eu că este iar 15 septembrie mi-au dat lacrimile, da' nu de bucurie. Ce să-i faci, asta este! Am intrat iar în clădirea aia care seamănă pe zi ce trece cu unele penitenciare de prin zonă.

One Cool Game!

Eu m-am tot gândit la o treabă pe care vreau să o știe tot gamerul român. În primul rând, vreau să vă spun ce idee de concurs mi-a venit mie în cap... Ce-ar fi dacă voi ați mai lăsa puțin temele alea pe care unii le aveți și alții nu le aveți și v-ați pune pe născocit joace? Vă spun eu ce-ar fi... Ar fi excelent! Uite, eu mă gândeam la un School Keeper. De ce nu? Dacă tot se ocupă ăștia de la Bullfrog de tot felul de Theme Games, cum ar fi manager de parc - Theme Park -, sau de spitale cum ar fi Theme Hospital de ce nu ar face și un Theme School? Ar fi o idee superbă! Imaginați-vă cum ar arăta un astfel de joc. Ați începe prin a pune bazele unei școli într-un oarecare orașel, după care faceți o cancelarie, niște clase și tot așa până faci o școală întreagă! Jocul ar trebui să dispună de anumite opțiuni, cum ar fi alegerea



Nu vă speriați!! Tipul nu merge în camera de execuție, ci la ore. Dacă toți elevii au asemenea moral nici nu mă mai miră rezultatele de la Bac'98.



dintre funcția de elev și profesor, mai explicit: să construiești școala din punctul de vedere al unui profesor din ministerul educației naționale și din punctul de vedere al unui elev. Dacă jucați din funcția de profesor va trebui să păstrați coeficientul de fericire al elevilor cât mai jos, adică trebuie să fiți ai naibii: să pleznii elevii la ore (Mulțumesc pe această cale casei de jocuri Bullfrog care a avut această idee cu pleznitul), să-i luați pe unii din mijlocul pauzei și să-i duceți într-o clasă de tortură sau ceva de genul ăsta și să-i aburiți cu tot felul de probleme în legătură cu programa de bacalaureat sau admitere sau orice alt examen care vă vine vouă în minte. Pentru a păstra coeficientul de fericire cât mai scăzut, va trebui să faceți niște școli cât mai oribile: să faceți coridoare înguste, să nu renovați niciodată clasele, să creați un fond al școlii cât mai mare, să faceți un orar cât mai greu, și tot așa... de fapt știți voi ce ingrediente trebuie. Pentru a crea un sistem de punctaj cât mai obiectiv am zis să se măsoare succesul



Încă una bucată variantă cameră de tortură. Asta cel puțin arată mai ca lumea.

În numărul elevilor picați la examene. Excelent domnule aceste sistem, cu cât pică mai mulți elevi, cu atât v-ați făcut treaba mai bine! Dacă așa un joc ar apărea pe piață, cred că s-ar fi primul care l-ar cumpăra.

Un alt punct de vedere...

Haideți să vedem cum ar sta problema privită din punctul de vedere al unui elev. Păi, la început ar fi la fel: va trebui să puneti o fundație (a nu se uita să plezniti muncitorii, pe care ar trebui să-i recrutați din rândurile profesorilor). După ce ați pus fundația trebuie să faceți școala perfectă! Adică: una bucată cancelarie mică fără geamuri (sau mă rog bătute în cuie) și situată în apropierea toaletelor, coridoare cât mai largi ce trebuie decorate cu tot felul de graffiti, niște laboratoare dotate în care cei ce vor să învețe să poată să o facă cât mai bine, o curte plină cu flori ce pe câmpii (hai să le adunăm elevii!). Așa, acum să vedem ce facem cu atmosfera din clase. Eu zic să desființăm cataloagele (eee, nu am zis că nu mai trebuie să se învețe, din contră), după care să putem plezni profesorii (păi, cred că ar trebui o cameră specială, mică, în care trebuie plezniti, plezniti și iar plezniti – da' ce-mi place cuvântul ăsta!), așa ar mai trebui un orar cât mai lejer, iar materiile ar trebui să fie foarte ușor de învățat. În pauze

ar trebui să fie o muzică cât mai enervantă pentru profesori (ceea ce ar trebui să contribuie la fericirea elevilor). Așa, pentru a vedea cât de bun sunteți în funcția de director al unei școli, va trebui să vedeți rezultatele de la examene care (și fiți atenți) vor trebui să fie foarte bune. Ca să înțeleagă tot poporul, va trebui să construiți o școală și un sistem utopic în care elevul să facă ce vrea, dar să și învețe, adică să învețe cu plăcere (chiar că utopic). Pentru o mai mare diversitate a jocului ar trebui inclus un nivel în care să trageți cu un aruncător de roșii după niște profesori care nu au fost precumini. Pentru că zilele ăstea trebuie să mai dau și eu ochii cu unii profesori care s-ar putea să pună mâna pe un Level, trebuie să propun ca fiecare profesor care face o treabă foarte bună cu elevii sau care... chiuilește cel mai mult de la ore să primească o medalie de aur!

Oameni buni, cam asta este ideea mea pentru un astfel de joc. Eu aștept cu nerăbdare să văd ce idei vă vor mai veni și vouă, singurul sfat pe care pot să-l dau fiecăruia dintre voi este să vă DAȚI DRUMUL LA IMAGINAȚIE! Cel care va veni cu ideea cea mai trăznită posibil (atât trăznită, cât și nostimă) va ajunge



Wow!!! Escape to paradise!! O asemenea sală de clasă mai că n-aș mai părăsi-o.

chiar în aceste pagini, la Fun Stuff și, dacă treburile vor merge bine, poate că o să dăm și niște cadouri mai mult sau mai puțin substanțiale.

Carma II

Mergând tot pe ideea unor astfel de jocuri, abia aștept să apară Carmageddon II în versiunea finală. Acum aveți ocazia să vedeți cum cum arată jocul (versiunea demo este pe CD-ul de luna aceasta) puteți să vă imaginați cum cum ar arăta editorul de pietoni din joc și gândiți-vă cum cum ar arăta jocul când în loc de niște zombies verzi și sluiți ar apărea niște omuleți care seamănă izbitor de mult cu niște „prieteni” de-ai voștri sau cu niște profesori, rude, vecini și tot așa. Păi ar fi superb! Să mergi cu mașina și să calci o grămadă de astfel de pietoni. Ar fi total!

Acum puneți și voi mâna pe niște creioane sau pixuri sau ce vreți voi și spuneti-ne și nouă ce vă trece prin capșorul ăla atât de nevinovat în aparență. Oameni buni... nu vă costă nimic (mă rog, un timbru poștal – apropo, taloanele alea pe care le trimiteți pentru concursuri și Top Ten le puteți pune în același plic)! Nu aveți nimic de pierdut! Așteptăm cele mai trăznite idei ale voastre!

Sergio



Una bucată variantă cameră de tortură. Nu contează cât de luminoasă și de arătoasă este că tot suferi crâncen în ea.



T-Leader 3D

Iată că în lumea jocurilor și a accesoriilor pentru PC nu s-a spus încă totul. Pentru Nintendo 64 controller-ele cu design futurist au devenit un standard. Astfel, de ce n-ar exista și pentru PC un model asemănător care să permită o utilizare mai ușoară a jocurilor gen Rayman, Quake, Mortal Kombat sau a simulatoarelor de avion sau de mașini. Și într-adevăr, chiar de la prima privire îți dai seama că lucrurile pot fi extrem de simple mișcând numai ministic-ul (trigger) aflat la ndemână și folosind cele șase butoane de foc. Pe lângă cel care se află sub „panoul de comandă” propriu-zis, mai există o serie de butoane cum ar fi Throttle (acesta putând fi folosit în cadrul simulatoarelor de zbor sau a simulatoarelor auto pentru a mări sau descrește viteza, deplasând foarte simplu butonul spre stânga sau spre dreapta). În plus, T-Leader 3D a fost dotat cu patru butoane care pot fi setate pentru a schimba unghiul de vedere. După cum spun producătorii, butonul de navigare permite setarea lui T-Leader 3D ca fiind digital, CH Products și Thrustmaster. Asta înseamnă că la setarea unui mod, aparatul va fi recunoscut în jocuri ca fiind Thrustmaster, digital sau CH Products. Simplu și la obiect. Bineînțeles, că aparatul se poate seta și pe modul auto, astfel încât

utilizatorul va fi scutit de orice alte probleme, aparatul recunoscând singur modul ce trebuie utilizat. Ministic-ul analog poate fi folosit extrem de simplu, iar cele șase butoane de foc îți ușurează extrem de mult viața zbuciumată de gamer. Astfel, ajungi la concluzia că dacă ții un T-Leader 3D în mână e imposibil să pierzi un joc. Dacă vă întrebați ce-i cu instalarea și conectarea acestuia la calculator, atunci aflați că lucrurile sunt extrem de simple. După ce s-a făcut conectarea la calculator, nu-ți mai rămâne altceva de făcut decât să folosești discheta livrată odată cu T-Leader 3D și să urmezi instrucțiunile. Pofă bună!

Producător: Guillemot International
Ofertant: UbiSoft România
Tel.: 01/4111045
Fax: 01/4111080



Turbo Player PC

Ce poate fi mai frumos decât să ții în mână ceva mic și care să-ți simplifice viața în cadrul unor jocuri ca Mortal Kombat sau alt joc gen SCARS?

Guillemot International s-a gândit tare mult la gameri, realizând pentru ei, contra-cost bineînțeles, numeroase produse pentru ușurarea utilizării unor jocuri, care altfel sunt destul de greu de jucat. Și cum se prezintă Turbo Player PC? Mic, alb cu

pete albastre (nu fac reclamă la Milka!) și o grămadă de butoane. Pe lângă cele șase butoane de foc și butonul de direcționare mai există numeroase switch-uri (pentru care ți-ar trebui un manual – care din păcate nu există!) care efectiv îți oferă cele mai

negândite posibilități de setare a butoanelor. Dureri de cap ai la început când nu prea știi cum să-l integrezi sub Windows 95, dar odată ce-ai reușit să rulezi un joc care a recunoscut cu succes gamepadul, îți mai trebuie ceva timp să înveți ce fac diferitele switch-uri. Oricum, se pare că de această dată Fun Acces a realizat ceva mai complex, trebuindu-ți ceva experiență ca să folosești cum trebuie acest mic... Turbo Player! That's all folks!



Producător: Guillemot International
Ofertant: UbiSoft România
Tel.: 01/4111045
Fax: 01/4111080



Producător: ATech
Ofertant: Best Computers
Tel.: 094/566510
Fax: 01/6795742

Win Auto 98 Advanced Net Mouse

Șoricelul ergonomic de la ATech merită toată stima și respectul. Micuț și având la prima privire un design care imediat te duce cu gândul la ceva de nefolosit. Lucrurile nu stau chiar așa – aparențele înșală! Odată ce-ai pus mâna pe el îți dai seama că acum ai ocazia de a folosi un mouse pe care, plimbându-l pe pad, cu siguranță că n-o să-ți amortească mâna. Cele trei butoane au rezistență mică la apăsare, fiind astfel recomandat mai ales celor care au o mână sensibilă și care au capacitatea de a se mișca foarte rapid prin programe. Bineînțeles că butonul din mijloc poate fi setat pentru a permite acțiuni ca scroll up/down și zoom. Ei, cam asta ar fi!

WinTrack

Măi fraților, săriți că a aterizat OZN-u' la mine pe birou! Uău muică, da ce drăcovenie mai e ș-asta? Un mouse? N-ai prea zice! A, stai așa, c-am descoperit trackball-ul, cele trei butoane și uite că am găsit și un loc să-l pun pe masă. Așaaa... la uite că are și-un adaptor PS2 – da' la mine nu-i cazul' să-l folosesc... De design n-are rost să vă mai vorbesc. Cred că l-ar băga-n boală și pe Clinton săracu! Oricum, toate cele trei butoane sunt amplasate astfel încât se pot accesa foarte ușor. În plus, butoanele au rezistență la apăsare, adecvată folosirii acestui mouse în acțiuni mai lente, mai leneșe, mai de balerină așa... În rest, WinTrack s-a prezentat destul de bine, cursorul mouse-ului putându-se mișca fără nici un efort considerabil. Instalarea s-a făcut simplu și șoricelul a fost recunoscut ușor sub Windows.

Producător: ATech
Ofertant: Best Computers
Tel.: 094/566510; Fax: 01/6795742





SKYWELL

3Dfx MAGIC 3D II

Standard Features:

12Mb memory
4Mb frame buffer
8Mb texture memory
Support 800x600x16bit
SLI cable included

Performance:

90Mpixel/sec full rate
for bilinear filtering with
LOD MIP-mapping,
Z-buffering,
alpha-blending
and fogging enabled
(and 180Mpixel with SLI)

3Dfx
Interactive

5% REDUCERE!

Decupează talonul și pe baza
lui beneficiezi de această
reducere pentru orice produs
SKYWELL

Voodoo2



TOATĂ GAMA PRODUSELOR 3Dfx



Magic 3D

Mania 3D-ului



Sociu: B-dul Dimitrie Cantemir
Nr. 2B, Bl. P1, Sc. 2, Et. 5, Ap. 39
Show Room: B-dul Dimitrie Cantemir
Nr. 2, Neferitiți (etaj)
e-mail: critando@fx.ro



CRITANDO COMPUTERS SRL Tel.: 01-335.73.22 / 01-337.04.76

B.U.G. Mafia – „De cartier”

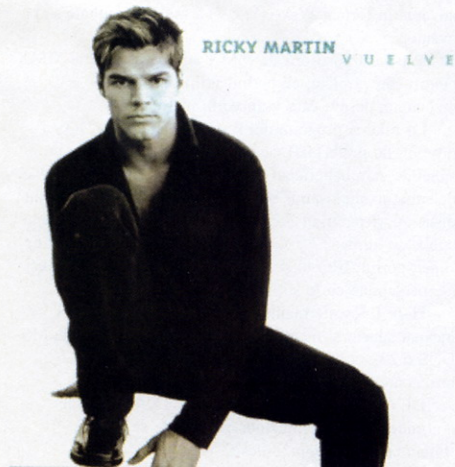
„Seniorii” genului rap în România, B.U.G. Mafia, au lansat de curând, mai precis pe 20 septembrie, la Club Martin, cel de-al cincelea album al lor: „De cartier”. Așa cum era de așteptat, sute de fani au participat la lansare care, practic, a fost un adevărat concert B.U.G.. Grupul abordează genul gangsta-rap, fiind la ora actuală cea mai apreciată trupă de rap din România. Având deja o experiență acumulată în cinci ani de activitate, trupa se detașează net în „most wanted” în ceea ce privește muzica rap din România. Fiind în permanență la curent cu evoluția acestui gen pe mapamond, B.U.G. și-au perfecționat stilul, astfel încât în acest moment sunt pe aceeași treaptă ierarhică cu marii artiști consacrați ai genului.

Distribuitor: Sony Music

Ricky Martin – „La bomba”

Ricky Martin a lansat un nou single! Mai are nevoie de vreo prezentare? Frumosul interpret are la activ două discuri de platină, iar concertele sale din anul 1998 s-au desfășurat cu casa închisă. Nu este o stea numai a lumii latino-americane, ci a întregului show-bizz. Este un superstar, piesele îi sunt cântate pretutindeni, iar femeile îl adulează. Mai mult decât atât, a pătruns și în lumea televiziunii: Ricky joacă în ecranizarea de succes „General Hospital” a postului american ABC. Albumul „Vuelve”, din care este extras și acest ultim single este cel de-al patrulea al seducătorului Ricky și este o strălucită combinație între pop, rock și ritmuri latino-americane, atât de gustate în ultima vreme.

Distribuitor: Sony Music



Apollo 440 – „Lost in Space”

După mai bine de un an de la lansarea albumului „Electro Glide in Blue”, Apollo 440 revine în centrul atenției. Chiar dacă părea că timpul a fost lung, în toată perioada scursă băieții nu au stat deloc. Munca de studio, chiar dacă nu numai pentru muzica lor, i-a ținut departe de ochii publicului larg pentru o vreme. Întoarcerea s-a produs însă. Mai întâi a fost colaborarea lor cu Jean Michel-Jarre pentru piesa „Rendez-Vous '98”. Apoi a venit perioada de lucrări alături de John Williams din care a rezultat tema muzicală a filmului TV „Lost in Space”. Piesa, lansată în Marea Britanie la începutul lunii august, a făcut deja furori în toată Europa. Se dansează în mai toate discotecile și nu lipsește nici din topurile de specialitate.

Distribuitor: Sony Music



Double D – „Tu, doar tu”

În toamna acestui an, când piața muzicală românească este imensă, Double D găsește din nou rețeta succesului. „Tu, doar tu”, una dintre cele mai apreciate compoziții Double D, este relansată la nivelul pe care îl merita. Maxi-single-ul conține nu mai puțin de cinci variante ale piesei, dintre care una latino-americană și una în engleză, dar și o melodie nouă: „Ascultă-mă”, o compoziție în stilul caracteristic Double D, care vă va plăcea cu siguranță. La acest maxi-single și-au adus aportul și Edy Schneider (DJ Phantom), Bogdan Cristinoiu, Daniel Alexandrescu, astfel că nu poate fi decât ceva tare de tot.

Distribuitor: Sony Music

Claude

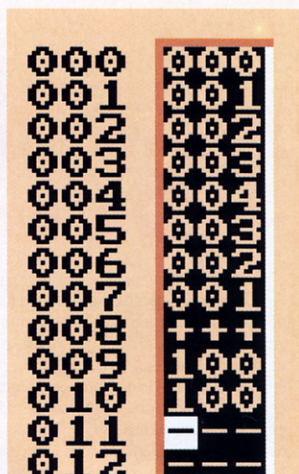
MUSIC BOX

„Profesorul: ...Spune-ne, Popescule: ce-i muzica?

Elevul: Muzica este care cântă, dom'le.

Profesorul: Muzica iaște aceea care ne gâghilă urechile într-un mod plăcut... ”

(I.L.Caragiale - „Un pedagog de școală nouă”)



Ce iaște tracking-ul?

Tracking-ul reprezintă un mod de editare a melodiilor cu ajutorul calculatorului, folosind sistemul „step-by-step”, specific sequencer-elor.

Astfel, notele sunt introduse pe rând, asigurându-ne controlul total asupra melodiei, instrumentelor, panning-ului. Programele ce folosesc ca metodă de editare tracking-ul se numesc (evident) tracker-e. Oricine se poate apuca de tracking, tot ceea ce aveți nevoie fiind: ureche muzicală, perceperea ritmului, o viziune de ansamblu asupra unei melodii, un calculator, o placă de sunet decentă și boxe aferente.

Tracking-ul nu necesită cunoștințe muzicale în faza de început, editarea fiind posibilă și „după ureche”, ceea ce nu e recomandat. Pe de altă parte, odată ce avansați în tracking, veți simți totuși lipsa teoriei muzicale, dar care se poate învăța la momentul necesar.

Acest articol se adresează celor pasionați de muzică și de sunet, care au suficientă voință și răbdare de a-și însuși informațiile ce vor urma.

Impulse Tracker v2.14p3

Pentru punerea în aplicare a celor ce vor urma, veți găsi pe CD-ul revistei programul Impulse Tracker versiunea 2.14, patch 3, ultimul release public al programului, care este freeware. De ce Impulse Tracker? Pentru că din punctul meu de vedere și al

altor câteva mii de trackeri de pe Internet, este cel mai performant, cuprinzând aproape toate facilitățile altor tracker-e, și, în plus oferind noi posibilități.

Programul este realizat de Jeffrey Lim, (aka Pulse) și rulează sub DOS sau Windows'95, cu care ați putea avea ceva probleme de compatibilitate, de unde și recomandarea de a-l rula în MS-DOS prompt. Sistemul necesar pentru a rula IT-ul este un 486 cu placa video VGA și una din plăcile de sunet următoare:

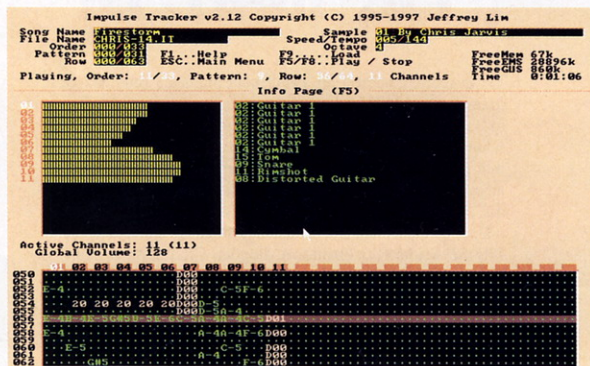
| | |
|-----------------------|---------------------------|
| PC Speaker :-) | Sound Blaster AWE 32 ** |
| DAC on LPT | Pro Audio Spectrum |
| GUS, Hardware * | Pro Audio Spectrum 16 |
| GUSMAX, Software * | Windows Sound System * |
| Interwave, Hardware # | ESS 1868 AudioDrive ** |
| Sound Blaster 1.0 * | ESS 1688 AudioDrive |
| Sound Blaster 2.0 * | EWSS64 Codec * |
| Sound Blaster Pro * | Ensoniq Soundscape VIVO * |
| Sound Blaster 16 ** | SoundTrack PCI * |

Plăcile marcate cu „*” vor rula sub Windows'95. IT-ul conține drivere externe pentru toate aceste plăci, și în plus un MPU401 MIDI Driver ce permite introducerea de note în timp real cu ajutorul claviaturii MIDI (pentru plăcile ce beneficiază de MIDI Input, marcate cu #) și un Disk Writer Driver (mono), pentru salvarea în format Wave (WAV) a melodiei editate sau a unor secvențe.

Totodată, pentru posesorii de MMX au apărut drivere MMX pentru câteva plăci, ce permit utilizarea filtrelor rezonante, despre care vom vorbi mai târziu.

La rularea programului (într-o sesiune MS-DOS prompt, de preferință), acesta va autodetecța placa de sunet de care beneficiați, în cazul în care nu aveți o placă de sunet exotică sau o configurație similară. Oricum, nu disperați, programul beneficiază de „command line help”, apelat cu „it.exe /?”, de unde veți putea selecta placa de sunet, portul, IRQ-ul și DMA-ul plăcii conform sintaxei (se presupune că le știți).

IT-ul folosește memoria extinsă (EMS) pentru a încărca sunete și melodii, prin urmare utilizatorii de MS-DOS 6.22 vor avea nevoie în CONFIG.SYS de următoarele linii: DEVICE=<calea>\HIMEM.SY
DEVICE=<calea>\EMM386.EXE RAM H=255
unde <calea> reprezintă calea unde se află 'himem.sys' și 'emm386.exe'.



Noțiuni muzicale de bază

Impulse Tracker-ul (ca de altfel toate tracker-ele) lucrează cu module.

Modulele reprezintă fișiere cu un anumit format în care sunt stocate informațiile unei melodii, adică instrumentele, notele ce sunt cântate, efectele din melodie, precum și alte specificații. Modulul reprezintă „sursa” melodiei, el este compus din pattern-uri. IT-ul salvează module în format propriu, cu extensia *.IT (ex. level.it).

Pattern-urile sunt o grupare de note, cu specificațiile aferente, ce constituie o mică parte din melodie. Notele sunt cântate în ordinea în care au fost introduse în pattern. IT-ul permite lucrul cu 200 de pattern-uri, ceea ce este mai mult decât suficient pentru o melodie. Un pattern este compus din „channels” și „rows”.

Un „channel” (adică canal) reprezintă o înșiruire de „rows” (și le spunem linii). Spre exemplu, un pattern cu două canale active conține următoarele informații:

| Row | Channel 1 | Channel 2 |
|-----|---------------|---------------|
| 000 | C-5 01 22 .00 |00 |
| 001 | G-5 01 32 XA0 |00 |
| 002 | C-6 01 64 GFF | E-6 03 .. .00 |
| 003 |00 |00 |
| ... |00 |00 |
| ... |00 |00 |
| 064 |00 |00 |

G-5 01 32 XA0 reprezintă:

G - nota Sol, fiind folosit sistemul american de notare unde

La=Asi=B,Do=C,Re=D,Mi=E,Fa=F,Sol=G
5 - octava a

cincea, ca fiind octava de baza, standard, a tracker-elor

01 - instrumentul 1 din biblioteca de instrumente

32 - instrumentul este cântat la volumul 32 din 64, deci la jumătate

X - efect reprezentând panning-ul

A0 - specificația panning-ului

Prin urmare, programul va cânta întâi un Do, în linia 000, apoi nota Sol în octava a 5-a (adică Sol natural), cu ajutorul instrumentului 1, la jumătate din volumul normal al instrumentului, plasând sunetul spre dreapta față de mijlocul boxelor, apoi, în linia 002, Do în octava 6 cu primul instrument, la volumul inițial cu efectul G și, în același timp, un Mi în octava 6, cu instrumentul 3, la volumul inițial, fără nici un efect. Deci, într-un pattern cu 64 de linii vor fi cântate toate notele din fiecare canal aflate pe prima linie, apoi cele de pe a doua și tot așa până la linia 64.

Impulse Tracker-ul lucrează cu maxim 64 de canale reale (depinde de placa de sunet) care se pot extinde la 256 de canale virtuale, lucru pe care îl voi explica la timpul său, iar pattern-urile conțin până la 200 de linii, deși în mod default sunt prezente doar 64.



Cum îl fac să cânte?

Taste globale pentru a utiliza IT-ul:

F1 - help (foarte util, senzitiv în funcție de context)

SHIFT-F1 - MIDI screen (configurația MIDI pentru MIDI In și Out)

F2 - editorul de pattern-uri (apăsând F2 în el veți accesa opțiunile patternului, iar cu CTRL-F2 accesați opțiunile pentru mai multe pattern-uri)

F3 - lista sample-urilor (acesta este lista în care se încarcă sample-urile, care sunt de fapt instrumentele de care vă vorbeam - instrumentele în IT sunt de fapt ceva mai complicate)

CTRL-F3 - librăria sample-urilor (va poziționează pe harddisk de unde vă puteți încărca în lista de mai sus sample-urile dorite)

F4 - lista instrumentelor

CTRL-F4 - librăria instrumentelor

F5 - play song (cântă modulul încărcat sau afișează informația deja play-ată)

CTRL-F5 - play song

F6 - cântă pattern-ul curent (navigarea

între pattern-uri se face cu 'grey +' sau 'grey -' sau cu

CTRL Right, CTRL Left)

F7 - cântă modulul de la linia pe care este poziționat cursorul

F8 - stop playback (una din cele mai utile taste :))

F9 - load module (fereastra de incarcare a modulelor)

SHIFT-F9 - editorul de mesaje (care sunt apoi salvate în interiorul modulului)

F10 - save module (fereastra de salvare a modulelor)

F11 - ordinea în care vor fi cântate pattern-urile și panning-ul canalelor (apăsând F11 în acest screen va apărea și volumul canalelor)

F12 - variabilele cântecului (viteză, volum, etc.)

CTRL-F12 - paleta de culori a Impulse Tracker-ului

Mă opresc aici pentru a vă da ocazia de a vă familiariza cu programul. Pe scurt, apăsați F9 pentru a încărca un modul, F5 pentru al play-a și F8 pentru total silence. În numărul următor vom vorbi despre editarea propriu-zisă, până atunci veți găsi pe CD-ul revistei câteva module și utilitare pentru IT.

Happy tracking!

4ERM0N

Efecte tridimensionale

Dansul texturilor

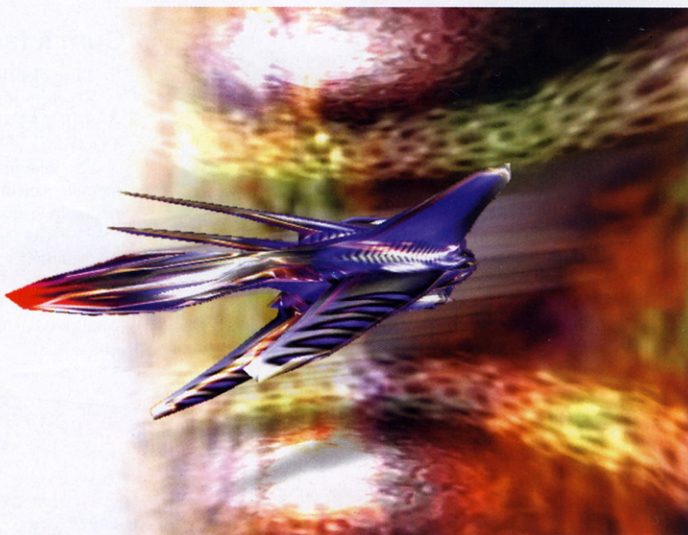
Grafica 3D pe calculator se apropie tot mai mult de perfecțiune, dar, din păcate, realizarea este din ce în ce mai complicată. Multe aplicații pornesc de la premisa că se cunosc termeni precum Alpha Blending și Z-Buffering.

Animaiții mlădioase, fără treceri bruște ale unor obiecte complexe, ornate cu o multitudine de efecte senzaționale, pe fundaluri realiste - pretențiile entuziaștilor graficii 3D pe calculator sunt foarte greu de mulțumit. Mai ales că este vorba de CPU-uri din ce în ce mai puternice și plăci grafice tot mai performante, care asigură o creștere constantă a vitezei și, totodată, a calității de reprezentare, cele două componente amintite împărțindu-și în mod inteligent calculele 3D.

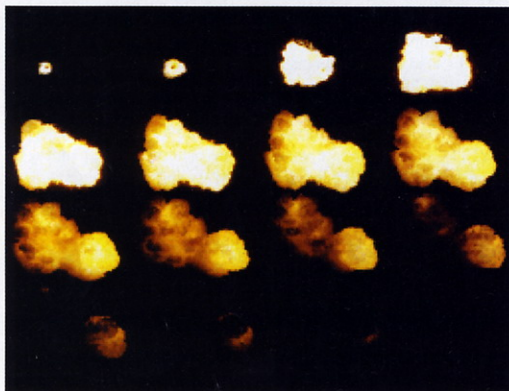
Grafică 3D: cadre de sârmă din CPU...

Principiul de bază al graficii 3D pe calculator este, în sine, destul de simplu: toate obiectele reprezentate sunt construite inițial din poligoane. Procesorul calculează coordonatele colțurilor acestor poligoane și le unește apoi prin linii, astfel că se formează un grilaj (wireframe).

Acest proces este numit și *tessellation* (to tessellate = realizarea unui mozaic). Grilajul devine cu atât mai fin cu cât are mai multe ochiuri, anume cu cât un obiect este realizat din mai multe poligoane. Pentru fiecare obiect în parte este apoi calculată poziția geometrică, raportată la privitor. Până în acest punct, CPU-ul - respectiv unitatea în virgulă mobilă (FPU) a procesorului - este cel care preia, în mod normal, calculele.



De la un jucător experimentat se așteaptă astăzi să se descurce cu diferitele efecte 3D.



Chiar și cele mai realiste explozii sunt compuse dintr-o succesiune rapidă de texturi. Ca exemplu focul de artilerie din *Incoming*.

Poligoane înveșmântate și împodobite de placa grafică

Din acest moment intră în joc placa grafică: pentru că acum poligoanele trebuie acoperite cu modele (texturi), pentru a realiza suprafața corespunzătoare obiectului. Aceste modele sunt numite *texturi*, procesul în sine *texture mapping* (aplicarea texturilor). În final se apelează și la o serie de *filtre*, pentru ca obiectele să pară cât mai reale: umbre, ogindiri, detalii ale suprafețelor și transparență - pentru a da numai câteva exemple.

A mai rămas apoi „doar” reprezentarea propriu-zisă a obiectului cu toate efectele de rigoare: *renderizarea* (adică aplicarea pe suprafață) și reprezentarea pe monitor.

3D nu este întotdeauna egal cu 3D

Toată afacerea se complică însă din cauza diferitelor stații, pe drumul parcurs spre monitor de grafica 3D. Deoarece până în prezent nu au fost stabilite standarde universale valabile, fiecare programator apelează la diferite API-uri grafice (*Application Programming Interface* = interfață de programare). Și aici intră

în discuție ori DirectX 5 de la Microsoft ori o interfață de programare adaptată la anumite plăci grafice ca de exemplu Glide de la 3Dfx.

Pentru că, pe de altă parte, nu există nici un set de funcții stabilit concret pentru plăcile grafice 3D, nici comenzile 3D-API nu vor fi executate la fel pe diferite platforme hardware. Unele efecte pot arăta total altfel pe diferite plăci 3D. Uneori chiar un nou driver modifică imaginea.

Reprezentarea de imagini statice complexe nu ține totuși de domeniul plăcii 3D, al cărei scop practic este animația rapidă din jocuri. De aceea există o serie întreagă de tehnici 3D, care asigură în final animația fluidă.

Pentru o animație de calitate trebuie calculate cât mai multe frame-uri pe secundă. Aici intră în acțiune rutine proprii ale programatorilor și producătorilor de cipuri. Acestea sunt secrete de firmă bine păstrate, pentru că în acest domeniu concurența este acerbă.

Puteri depline pentru utilizator

În cazul în care resursele sistemului nu sunt tocmai abundente (iar pentru grafica 3D, acestea nu sunt niciodată în surplus) este important ca programatorii să ofere anumite funcții, a căror aplicare rămâne la latitudinea user-ilor. Astfel, utilizatorul poate decide dacă preferă o animație fluidă sau, mai degrabă, pune preț pe efecte ieșite din comun, pentru că, pentru el, calitatea imaginilor reprezentate este mult mai importantă.

Aceste opțiuni 3D se găsesc de regulă într-un meniu numit Graphics Setup sau Video Options. Aici pot fi activate respectiv dezactivate efectele corespunzătoare printr-un simplu clic de mouse.

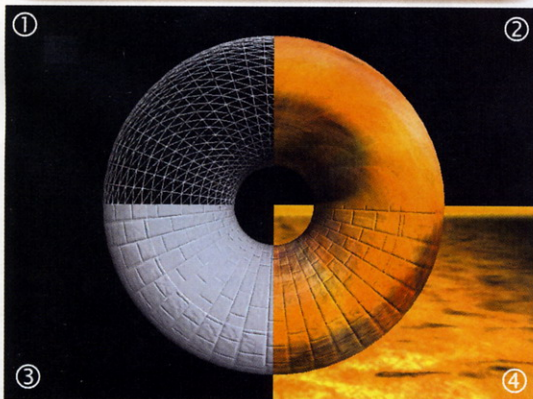
Unele jocuri solicită însă și introducerea unor parametri în linia de comandă. În acest caz nu mai există altă șansă decât consultarea fișierelor **readme** ale aplicației sau răscolirea prin paginile Internet ale producătorilor, pentru a găsi parametrii adecvați.

Lumină la orizont

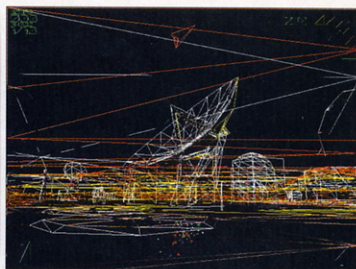
În branșa 3D, termenii pentru aceste opțiuni nu sunt nici pe departe uniformi. Din fericire există câțiva termeni de specialitate pentru care s-a cristallizat o definiție univocă.

Pentru a vă simplifica navigarea prin diversele setup-uri 3D, CHIP a colecționat pentru dumneavoastră cele mai importante noțiuni.

Se ia un **cadru de sârmă** (1) și se îmbracă cu o **textură** (2). Apoi se adaugă **Bump Map** (3). La sfârșit se mai picură ceva **Environment Map** cu tot cu fundal (4) - și gata este colacul zidit în deșert.



Așa arată Action-Shooter-ul Incoming, după ce CPU-ul și-a îndeplinit sarcina: după calcularea poligoanelor, toate cadrele de sârmă sunt construite și poziționate conform unghiului de vedere al privitorului...



Aceasta este opera plăcii grafice: toate obiectele sunt acoperite cu texturi adecvate, iar pe antenele radarului se recunosc umbre realiste.



Alpha Blending: Un procedeu de calcul pentru transparența obiectelor, utilizat îndeosebi la reprezentarea sticlei sau apei, dar și pentru flăcări. Fiecărui punct al texturii i se atribuie încă o valoare, valoarea *Alpha*, care descrie transparența. În mod normal, aceasta este o valoare de 8 biți, care acoperă domeniul 0 (total transparent) până la 255 (corp solid, opac). Suprapunerea mai multor obiecte parțial transparente se numește *Blending*.

Filtrarea anisotropică a texturilor: Procedeu de calcul, care folosește pentru texturarea diverselor forme de obiecte



În scena City din Final Reality s-au folosit pentru reprezentarea ceții și cupolelor de sticlă (dreapta) texturi ce par transparente, datorită lui Alpha Blending.

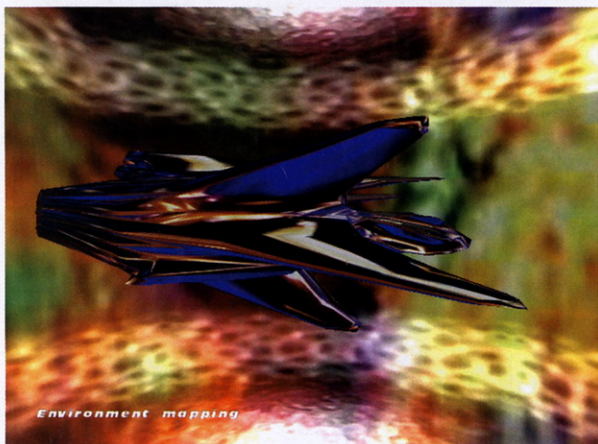
diferite metode de filtrare (an = nu, iso = egal, trop = formă), pentru ca efortul de calcul să fie cât mai mic. Modul concret de funcționare variază de la un program la altul, însă esența este următoarea: pentru egalizarea culorilor nu se iau în considerare pixelii din imediata apropiere, ci cei „logici”. Cum se ajunge la algoritmul de calcul rămâne însă un secret al programatorilor.

Anti-Aliasing: Inesteticele efecte de trepte, care apar prin reprezentarea pixelizată a liniilor, sunt ameliorate prin faptul că pentru pixelii din zona treptelor se calculează o medie din culoarea de fundal cu cea a liniei. Același efect este obținut și prin acoperirea pixelului din fundal cu un pixel transparent de culoarea obiectului din prim plan.

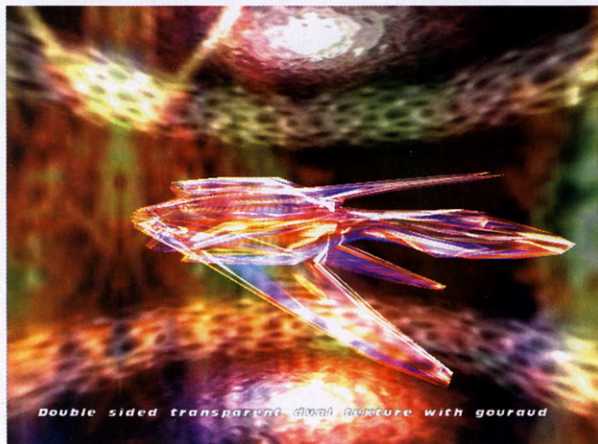
Doar puține plăci grafice stăpânesc în prezent anti-aliasing



Această navetă spațială din *Final Reality* este acoperită cu texturi care încă nu sunt adaptate la mediu.



De această dată s-a adăugat un Environment Map, pentru ca suprafețele să reflecte lumina.



prin hardware, astfel că acesta este calculat de multe ori prin software. Dar acest lucru poate știrbi până la 40% din performanța aplicației.

Filtrare bilineară: Estomparea unor asemenea trepte poate fi realizată și cu ajutorul texturilor. În acest scop se preiau din texturile alăturate câte patru elemente învecinate (textel = elemente de textură), pentru a calcula din câte două dintre ele o nouă valoare medie pentru culoare. Apoi, din cele două rezultate se va calcula o nouă medie - de unde și numele de „bilinear”.

Filtrarea bilineară este un efect care contribuie considerabil la ridicarea calității graficii - dar și o exagerare în utilizare duce la reprezentare stearsă, spălăcită. Acest efect este adecvat cu precădere pentru texturi care se află foarte aproape de privitor (adică în prim planul imaginii).

O extrapolare a acestui principiu duce la filtrarea „trilineară”: aici se recalculează încă o dată rezultatele filtrării bilineare. Acest lucru necesită din nou timp de calcul, dar reprezentarea poate fi și mai mult îmbunătățită.

Bump Mapping: O noutate printre efectele 3D este Bump Mapping (Bump = cucui), care până acum este stăpânit doar de plăcile Voodoo II. Pentru a obține o distribuție cât se poate de realistă a luminii și umbrelor pe texturi, se atribuie fiecărui pixel de pe textură o valoare suplimentară de adâncime. În momentul în care o rază de lumină cade pe un punct, se măsoară luminozitatea acestuia și, implicit, se creează impresia că acesta iese în evidență din textură (vezi imaginea).

Color Keying: Un procedeu, prin intermediul căruia texturile pot fi definite ca parțial transparente. Spre deosebire de Alpha Blending, de această dată există numai două variante: pixelul texturii ori este, ori nu este transparent. Color Keying apare cu precădere la reprezentarea copacilor sau a gardurilor. O implementare greșită apare atunci când spațiile goale sunt umplute cu puncte negre sau cu pixeli transparenți.

Dithering: Recalcularea bitmap-urilor cu o adâncime mai mare de culoare la un nivel mai redus se numește Dithering. Scopul acestuia este pe de o parte economisirea de resurse, deoarece calculatorul va lucra cu cât mai puține informații de culoare pentru obiectele îndepărtate. Dar la nevoie, adică atunci când privitorul urmărește de aproape o anumită textură, el are posibilitatea de a reprezenta treceri fine de culoare, cu adâncime mare a culorilor. Dithering-ul trebuie să apară cât se poate de fluent și fără distorsiuni ale culorilor.

Double Buffering: Pentru a obține o trecere cât se poate de fluidă între imagini trebuie ca acestea să fie afișate cât mai repede una după alta. Pentru a obține efectul, fiecare (imagine) framă este construită în prealabil în memoria plăcii grafice (Frame Buffer), pentru a fi ușor accesibilă. La o rezoluție de 640 x 480 vor fi necesari, de exemplu, 640 x 480 (pixeli) x 16 (biți adâncimea culorii) x 2 (imagini), adică aproximativ 9.830.400 biți, adică 1,2 MB memorie a plăcii grafice.

Dacă sunt construite în prealabil chiar două imagini, se vorbește despre „Triple Buffering”. În acest exemplu de calcul va crește necesarul de memorie la 1,8 MB. Astfel, dacă nu sunt stocate alte texturi în memoria plăcii grafice, va fi suficientă o placă cu 2 MB pentru un Triple Buffering la o rezoluție de 640 x 480.

Environment Mapping: Pentru a reprezenta suprafețe reflectorizante, cum ar fi ferestrele, placa grafică calculează obiectele din jurul acestora și sursele de lumină.

În acest mod, imaginea devine mai realistă, mai ales dacă este în mișcare. Pe de altă parte însă, Environment

Acest studiu demonstrează modul în care poate fi realizat un obiect transparent cu Alpha Blending, la care s-a adăugat și Gouraud Shading.



Acest contemporan strălucește atât de metallic deoarece pe suprafața sa au fost aplicate mai multe texturi care reflectă lumina în mod diferit.

Mapping necesită și foarte multă putere de calcul.

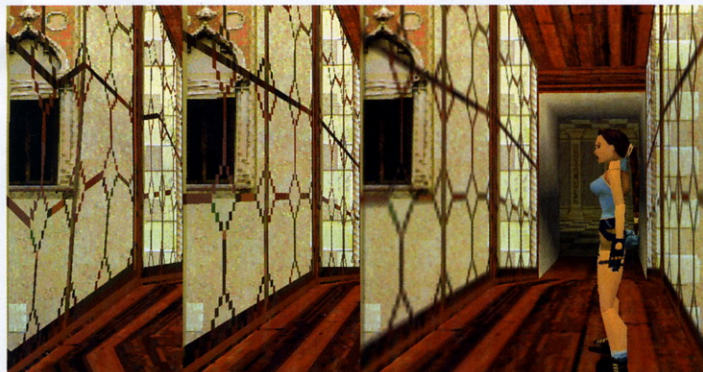
Fogging: Fogging simulează, după cum sugerează și numele (fog = ceață), ceața sau, după caz, și smog, vapori sau amurg. Este un efect adecvat pentru scenele care se desfășoară în natură. Fogging-ul se folosește însă și pentru a reduce numărul de poligoane pentru a păstra în anumite limite necesarul de putere de calcul: un obiect dispărut în ceață nu mai trebuie calculat.

Lens Flaring: Este un efect special, care imită reflectarea razelor de soare, care cad într-un anumit unghi pe un obiectiv (unghiul de vedere al privitorului). Obiectivul poate scoate în evidență în acest mod - în funcție de context - un parbriz sau un cockpit.

Acest efect este foarte eficient în medii unde spectatorul trebuie să se uite în sus, adică spre soare.

Mip Mapping: În funcție de distanța la care se află privitorul se folosesc bitmap-uri cu diferite rezoluții pentru aceeași textură (Mip = Multum în parvo, adică ceva de genul „mult în puțin”). Cu cât este mai aproape obiectul de privitor, cu atât este mai mare rezoluția selectată, pentru a evita o reprezentare grosieră. Însă pentru obiectele aflate în depărtare se poate păstra o rezoluție mai mică, diferența oricum nu se poate vedea - și se economisește din necesarul de putere de calcul. Va fi însă problematică trecerea de la o treaptă de rezoluție la alta (Level of details, pe scurt LODs).

Corectarea perspectivelor: Suprafețele, care se întind din prim plan spre fundal, sunt - banal, dar adevărat - în față mai mari decât în spate. Dacă se încearcă economisirea de timp de calcul, neluând în seamă toți vectorii spațiali, ne vom confrunta



Lara Croft fixează un perete. La imaginea din stânga nu s-a aplicat efectul de corectare a perspectivelor. Din secvența din mijloc s-a eliminat acest neajuns, dar imaginea este încă granulată. Abia în urma filtrării bilineare (dreapta) obținem aspectul dorit.

cu distorsiuni și rotații nenaturale ale texturilor.

Shading: Umbrele sunt foarte importante pentru o reprezentare 3D realistă. La începuturile acceleratoarelor 3D se folosea *Flat Shading* pentru calcularea umbrelor, unde fiecărui poligon i se atribuia o singură valoare de luminozitate. Astăzi s-a impus mai performantul *Gouraud Shading*. Calcularea valorii de luminozitate pentru fiecare colț al poligonului face ca obiectele să aibă umbri mult mai fluide.

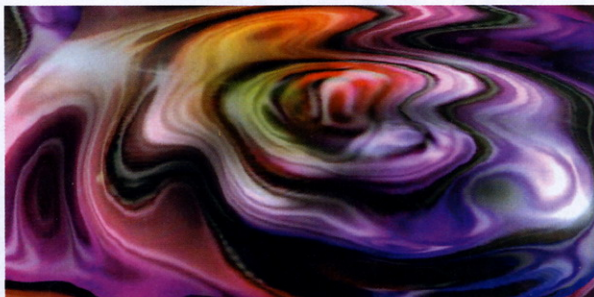
Z-Buffering: Un procedeu, la care se iau în considerare, în afară de informațiile de poziție pe orizontală (x) și verticală (y), și adâncimea (z). Coordonata z permite stabilirea poziției tuturor obiectelor vizibile privitorului. Avantajul: Obiectele invizibile nu trebuie calculate.

Un minim pentru Z-buffer este o adâncime de 16 biți, rezultate mai bune oferind noile plăci grafice, care pot reda cu 8 MB Video-RAM și un Z-buffer de 32 de biți.

Viitorul în 3D

Atâta timp cât concurența din sectorul 3D va rămâne atât de acerbă, cum este în momentul de față, producătorii de plăci grafice vor veni în permanență cu tot felul de noi termeni sonori și senzaționali. Faptul că nici chiar Microsoft nu a reușit să impună un standard, dovedește dinamica acestui domeniu.

Direct X 6: În sfârșit un standard?



Greu de crezut că aceste valori catifelate sunt formate din 8192 poligoane texturate, ale căror informații de adâncime sunt obținute din Z-Buffer.

Această stare de fapt s-ar putea totuși schimba în curând. Microsoft a lansat *Direct X 6*, o nouă versiune a lui *Direct3D*, care oferă pentru prima oară un set de funcții 3D.

În plus, *Direct X 6* susține și noile funcții speciale 3D, care vor fi integrate în procesoare Intel, pe de o parte, și AMD/Cyrix/IBM/IDT pe de altă parte. La Intel este vorba despre Katmai, în timp ce ceilalți producători de procesoare lansează *3DNow!*. Deoarece primele rezultate cu K6-2 au fost promițătoare, se pare că și această luptă va deveni captivantă.

Nici producătorii de plăci grafice nu dorm. Dimpotrivă, odată cu Matrox și S3 vor reîntra în joc luptători mai vechi. Sunt așteptați de asemenea și noi concurenți. Cu alte cuvinte, ne putem bucura de pe acum

Mister Postman

Voican Ioan Laurențiu – Buzău

Salut LEVEL boys!

Ce-aș avea să vă spun... A... da! (bla...bla!) În sfârșit am ceva să vă întreb. Probabil niște întrebări cam prostesti, dar având în vedere faptul că eu am calculatorul de câteva luni, se-nțelege. Spre exemplu, dacă eu am un calculator Pentium 233 MHz, 16 MB RAM, ...(Urmează niște fraze pe care nici măcar cei de la CIA nu cred că ar fi în stare să le descifreze!). Aș vrea să fac rost și de un accelerator grafic, dar ținând cont că mai vreau să-mi achiziționez și o imprimantă HP Laser Jet 5L care cred că este una din cele mai bune (nu credeți?) și v-aș ruga să-mi spuneți d-voastră prețul ei, deoarece încă nu-l știu... (Urmează apoi niște laude la felul în care este realizată revista etc.!) Țineți-o tot așa, și-o să fiți cei mai buni! Vă spun eu! Bye!

Servus!

Cum să zic, mi-e un pic teamă de omul ăsta! Am citit scrisoarea de trei ori și tot nu m-am prins ce probleme avea el cu hardware-ul și nu știu la ce-i trebuie imprimantă dacă tot nu scrie pe limba românească. Oricum, prețul la HP Laser Jet 5L îl puteți afla de la distribuitorii HP dar, oricum, decât o imprimantă mai bine o placă 3Dfx sau 3D. Nu credeți? Cool stuff, ha!?

Flame – dintr-un oraș nespecificat!

Salut,

Este prima oară când vă scriu și de aceea vă rog să nu vă supărați dacă am să vă critic mai mult decât am să vă laud pentru numărul din septembrie.

Am să vorbesc despre fiecare rubrică în ordinea în care apar în revistă. (Urmează o prea lungă analiză a articolelor pentru care nu putem alocă din păcate spațiu – oricum, unele afirmații sunt cam trase de păr!)

Mult succes în continuare!

Uia!

Mulțum pentru scrisoare! Cred că această scrisoare l-ar fi adus în pragul disperării pe cel care se ocupă de paginare. În unele chestii ai dreptate – nu zic nu! – însă în legătură cu Starcraft, te-aș ruga să mai citești odată articolul respectiv. Am spus foarte clar că Starcraft nu dispune de grafica 3D reușită a unor jocuri precum Myth sau TA, însă arta 2D și-a spus încă o dată cuvântul. E așa greu de înțeles? Eu zic că nu! Ai spus că ți se pare că în revistă spațiul dintre cele două coloane de text este un pic cam mare. Poate că ai vrea să nu mai existe nici un fel de coloană, ci doar un text aruncat aiurea cu ceva poze până el. Oricum, mă bucur că mai există și câțiva care vin cu propuneri și ne ajută să facem un LEVEL mai bun.

Hai noroc!

Guguianu Gabriel – București

Băieți,

În primul rând aș vrea să-mi cer scuze pentru pasta roșie cu care scriu – alta n-am. În al doilea rând (!?) nu mai există, așa că să trec la treburile serioase.

Voi sunteți preferații mei de când ați reușit să-i întreceti pe cei de la Computer Games. Totuși sunt unele lucruri care mă deranjează la voi. O chestie ar fi faptul că umpleți pagini (chiar dacă acum aveți 100) cu tot felul de prostii: cheat-uri, multimedia, filme. Nu puteați pur și simplu să le faceți txt și să le inghesuiți pe CD? Că spațiul ar fi, și voi să vă ocupați paginile alea cu prezentări de jocuri sau de hardware? Cheat-urile or fi pentru ăia care n-au CD sau ce? Eu credeam că este o revistă pentru gameri – Multimedia ducă-se! Filme – nu aveți pentru CD? Sau trebuie un pic de reclamă și-n paginile revistei. Faceți și voi reclama aia mai mică. După ce v-am zăpăcit atâta vreau să vă mai spun că JUMP TO THE NEXT LEVEL – e sucks – prea lungă pentru ce vreți voi să fie. Mai bine LEVEL UP sau GO NEXT LEVEL ori something, da așa nu sună ca lumea! (Urmează niște fraze peste care sunt sigur că ați sări – așa că să trecem direct la partea de jos a scrisorii!)

DID I MENTIONED THAT LEVEL RULES?

Anyway, I'll be seeing you!!!!....

Yo man!

Cheat-urile le-am scos din revistă în momentul în care-am pus pe CD DLH-ul! Filmele și multimedia or să rămână pentru o vreme-n revistă, pentru că mai sunt oameni care apreciază rubrica respectivă și de abia așteaptă să o citească. Și să fim serioși – tu nu ai vrea să afli ceva mai mult despre un film mult așteptat sau despre albumul al unei formații renumite? În LEVEL trebuie satisfăcute toate gusturile, iar noi încercăm să facem exact acest lucru. Și nu știu ce-ai avut cu JUMP TO THE NEXT LEVEL! Mie mi se pare că este chiar ușor de spus – cu condiția să nu fi bălbăit. Tu ești bălbăit? Deviza noastră are mai multe înțelesuri. Prima variantă ar fi că sugerăm cumpărarea următorului LEVEL. A doua variantă ar fi că le dăm de înțeles cititorilor că LEVEL îi ajută să sară la următorul nivel, stadiu și chiar le dă ceea ce au nevoie pentru a învăța mai multe despre jocuri și piața acestora – informații. Cu o chestie ai dreptate: LEVEL RULES!

De-abia aștept să te revăd!

Verciuc Mihai – Suceava

Dragi prieteni,

Urmăresc de mult timp revista LEVEL și mărturisesc deschis că-mi face o mare plăcere să observ nivelul calitativ la care ați ajuns (dacă ținem cont că numărul 2, de exemplu, conținea pe lângă CD, 2 coperti care, oricum, se străduiau să completeze lipsa spațiului). ... (texte, texte, texte, fraze, propoziții...) Ah, era să uit: oare este posibilă includerea unor jocuri (sau a unui joc) full pe CD? Ar fi „cool” de tot! Cu acestea v-am zis (sau scris) cam totul. Să auzim de bine și noi realizări!

Hello!

Am citit scrisoarea ta cu un interes deosebit! Pe cuvânt, da' cu jocu' full trebe să o lăsăm mai moale că nu funcționează după cum vrem noi. Ca să bagi un joc full îți trebe marafeți mulți și noi nu-i avem. Mai băgăm și noi câte un joculeț acolo pe care l-a uitat Cel de Sus în vreun colț prăfuit din arhivele firmelor. Asta-i tot ce putem face – sorry!

O zi ca-n filme! (Sau o noapte – cum vrei!)

ANTI-ROBO – Să fie din Braşov, din Cocomârla...

Hi!

Felicitări pentru mărirea numărului de pagini și mai ales pentru cea mai beton rubrică a revistei: Fun Stuff – pe care n-ar strica s-o măriti. Vă scriu pentru a vă ruga să mai tratați la review și jocuri ca SettlersII, Warcraft II, HeroesII, Lords of the Realm, etc. Observ că tot mai mult teren câștigă jocurile de racing sau cele de tipul Quake. Eu sunt un împătimit al strategiei și ador jocurile de tipul celor amintite mai sus (din cauza celui mai marfă joc de strategie – Age of Empires – era să pic bacul). Ce mă nemulțumește este faptul că noile jocuri de strategie tind să aibă subiecte tot mai extraterestre și un aspect suprarobotizat. Să luăm ca exemplu „părintele” jocurilor de strategie – Warcraft II: în loc să fi adăugat noi unități sau să aducă îmbunătățiri graficii, AI-ului, etc., cei de la Blizzard au „copt” Stracraftul. Aici unitățile sunt reprezentate de mașinării care de care mai sofisticate sau de monștri care se cred „bestiali”, toate acestea fiind proiectate pe un fundal respingător și încălțit. Adunarea resurselor se face cu niște nave ultramoderne asemănătoare unor aparate de sudură (!?); după părerea mea sunt mult mai amuzanți țărani sau peonii din Warcraft care se bulucesc la intrarea în mină sau lovesc cu voință copacii pentru a aduna resurse pe care apoi le transportă cu grijă.

Pe lângă savuroasele replici din Warcraft, în noul RTS creaturile nu sunt în stare decât să bolborosească. Consider mult mai primitor peisajul din Settlers II sau cel al superbului Age of Empires decât terenul indescifrabil din Stracraft. Mult mai atractivă este înfățișarea peonului – un procușor crăcănat cu vestă, decât un Zerg caracatiș. Într-un articol ce trata luptele din Age of Empires, un gamer spunea ceva de genul: „ce bine ar fi ca prin upgrade-uri să putem crea tancuri și nave care să nimicească inamicul” – să fim serioși, așa ceva ar lua tot farmecul jocului.

În ceea ce privește revista LEVEL – nimic de criticat – doar o sugestie: ar fi bine să apară de mai multe ori pe lună, chiar și fără CD. În ipoteza că scrisoarea mea va ajunge la voi, v-aș ruga să-mi răspundeți la următoarele întrebări:

• 0 Este adevărat că urmează să apară SettlersIII?

• 1 Ce alte jocuri de strategie (gen Age of Empires, Warcraft, Heroes – „nerobotizate”) vor mai apărea în următoarele luni?

O ultimă sugestie: ar fi interesant să rezervați un mic spațiu pe CD destinat „level-urilor” create de cititori (eu personal am editat multe scenarii pe care le consider destul de reușite).

Bună să-ți fie inima!

Mă bucur că-ți place Fun Stuff-ul și probabil o să-ncearcăm să mărim numărul de pagini în cadrul acestei rubrici. O să ne străduim să aducem în discuție și o serie de jocuri precum cele amintite de tine. Oricum, părerea ta despre Starcraft și Warcraft și tonă de jocuri cu subiecte extraterestre și aspecte suprarobotizate este punctul de vedere al unui gamer și sigur, nu se poate să nu-l bagi în seamă. Problema așternută de tine pe hârtie este delicată și am putea discuta pe această temă o groază de timp. S-ar putea scoate un LEVEL Special pe tema asta. Starcraft-ul a devenit la noi în redacție un joc suprajucat și supracăutat. Astfel că, unii dintre noi nici măcar n-ar sta cu tine de vorbă pe această temă, răspunzându-ți scurt (eu nu fac parte dintre ei!): „Starcraft este și va rămâne una din bombele atomice lansate de Blizzard.” Sigur că părerile sunt împărțite și chiar dacă la grafica și sunetul Starcraft-ului se mai putea lucra, există alte elemente de o importanță deosebită care fac din Starcraft un titlu reușit. Un exemplu ar fi jucabilitatea, diversitatea raselor cu diferențele lor caracteristice, mulțimea unităților și AI-ul. De asemenea, tonă de hărți și scenarii, precum și opțiunea multiplayer este tot ce-și poate dori un gamer de la un joc. Fără discuție – Age of Empires este super-extra-mega-dinozaurian-urias (dar totuși nu ar fi meritat să pierzi bacul din cauza acestuia – la urma urmei e doar un titlu pe care-l poți juca oricând). Sugestia ta de a apărea de mai multe pe lună revista LEVEL este, cum să zic, de domeniul viitorului și, deocamdată, de domeniul visului meu și al altora. Da, Settlers III e pe țevă și chiar în acest număr există o prezentare a acestuia. Titlurile cu subiect mai mult sau mai puțin SF (roboti, nave ultra-super etc.) sunt cam ăstea: Heroes of Might&Magic3, Caesar III, Railroad Tycoon2, Myth 2, Total Annihilation Kingdoms (spre deosebire de versiunile anterioare, acțiunea se va desfășura undeva în trecut, cu unități mai mult sau mai puțin primitive), Age of Empires 2 și încă vreo câteva care nu-mi vin în minte acum dar despre care, dacă sunt importante, cu siguranță că o să scriem. Cu privire la ultima ta sugestie – de ce nu? Suntem deschiși la orice idei noi, bune și inovatoare – așa că dă-i bice și trimite-ne ce ai!

Me Tarzan, You Jane, He Combo, They gamers – We r LEVEL!

Bogdan – Cluj

Este prima oară când vă scriu, deși revista voastră are un an. Sunt un gamer de 14 ani (aproape) și vorbind serios, vă admir din toate punctele de vedere. Mă întrebam și eu dacă să vă scriu sau nu și iată v-am scris. Aș dori și eu să-mi răspundeți și voi la niște întrebări. De exemplu: când veți pune pe CD un update la MAX ori Quake? Care-ar fi cea mai bună placă grafică pentru ca jocurile mai noi să meargă ca unse și cât costă? Apropo, am citit și în alte numere, când o să vă deșteptați și voi și o să puneți un poster? Iar despre cheat-codes cât mai multe.

Super-mega-dinozauriano-compatibil-IBM!

Mă fratele meu, nu știu când o să punem un update la MAX ori Quake. Cea mai bună placă pe care-o poți achiziționa la ora actuală pentru ca jocurile 3D să ruleze OK este Placa 3Dfx Voodoo pe care-o poți găsi oriunde la un preț în jur de 100 USD. Băieți deștepți suntem de mult – oricum, dacă totul a mers bine, acum ar trebui să ai zidit în perete un afiș LEVEL de toată frumusețea! Ha, ce zici!

Bye!

Enache George – din orașul în care există strada Jepilor

Redacție salut!

E ora 23:54, n-am somn, n-am ce face și până la urmă am învins lenea și m-am hotărât să vă scriu... (Mai bine n-o făcea! Urmează o scrisoare pe care dacă am publica-o în întregime am fi dați în judecată pentru faptul că folosim cuvinte vulgare. Așa că să răspund scurt și violent!).

Bleak!

Omule stai mai întâi să-ți spun ceva: îți lipsește în mod evident și incontestabil o parte din doagele cu care ar trebui să fie dotat un om normal. Până la un anumit punct credeam că ești OK și chiar mi-au plăcut criticile tale. Totul până când am ajuns la poezie și mi s-au vărsat ochii pe masă și până am dat de probleme de mate – unde am înnebunit de-a dreptul. Nu mai continui... Îmi vine să mănânc scrisoarea!

Meri...

Chișu Teodor – Cluj

Pentru început vă urez numai bine și sănătate! Sper că dacă am trimis toate cele trei taloane într-un singur plic nu am făcut nici o greșală. (bla, bla...) Aș dori să pun în discuție o mică problemă: poate mai trăznită dar am să încerc. Observ că mai în toate prezentările, la sfârșit se dă numele producătorului și al ofertantului unui produs împreună cu nr. de telefon sau (și) fax. Deoarece nu dispun acasă de un „banal” telefon (nu că nu aș vrea dar cererea e tot ca pe vremuri de 7 ani și răspunsul este: „Vă anunțăm noi (adică RomTelecom) la o nouă schimbare, deocamdată nu avem linii disponibile”) aș dori să publicăți și adresele ofertanților pentru a putea lua legătura prin poșta cu dânsii. Cu acestea închid această mică scrisoare cu promisiunea că am să mai scriu și altă dată, deci: Jump to the next LEVEL.

Bună!

Chișule tată, nu ai făcut nici o greșală trimițând toate taloanele într-un singur plic. Sunt aici, în siguranță. Problema pusă de tine a fost luată în considerare și, gândindu-mă că mai sunt și alții în situația ta, cred că vom începe să publicăm și adresele firmelor respective. Ziceai că RomTelecomul nu are linii – nu-i nimic, am putea să le oferim noi câteva linii din plastic cu care să tragă dungi pe pereții imenselor și prea scumpler sedii care au fost construite cu banii noștri și care trebuiau să fie folosiți mai întâi pentru achiziționarea unor centrale telefonice mai de doamnă ajută. Oricum, să sperăm că în vreo 10 ani o să ai și tu telefon!

Shit happens!

Conțiu Ștefan și Carolina – Reghin

Evenimentele se pot trece ușor cu vederea, dar când este vorba de unul ca LEVEL-ul din septembrie, trebuie să recunoșc: „You make me happy”. Deficitul pe care-l aveai s-a reparat. Urmează acum (sper) un joc full, fie el și mai vechi că demonstrațiile astea (îs bune și noi), dacă mă pun bine într-o zi le termin pe toate.

Nu pot trece cu vederea nici includerea pe CD a „filmelor”. Ce mai: „I'm happy!”. Cine știe, poate ați putea include la fel de bine și Titanicul. Treaba cu posterul nu mă prea preocupă. Recunoșc, îți place un joc la nebulie da' nu-i faci tablou.

De campionatele de jocuri ce mai știți? Oricine ar fi interesat. Orice gamer din România are visul lui (J): „To be the best!”. Sper să nu fie un zvon și faptul că vreți să includeți și muzică pe CD, adică MP3. Tot pe CD ați putea da și răspunsul la scrisori, astfel încât să se renunțe la colțul cititorului.

Cât despre cheat-uri – dacă s-ar putea să se desființeze. Cum vine aia să bagi niște „texte” și termini jocul una-două! Jocul trebuie jucat fără cheat-uri, altfel nu ar mai fi joc. Să te chinui să faci tu totul, asta-i plăcerea. Da' ajunge pentru luna asta!

P.S.: Cât mai multe RTS-uri!

Servus!

V-am salutat sau te-am salutat... Nu m-am prins ce-i Conțiu și Carolina! În fine, mă bucur că am întâlnit și români fericiti! Uite că în problema posterului nu sunt toți de acord cu tine. Campionatele vor veni și ele în curând. Muzică există și cheat-uri nu mai există... decât pe CD! RTS-uri băgăm și noi câte putem.

Vă salutăm pe toți!

Lucian – Bârlad

Bună,

Revista pe care-o publicați devine din ce în ce mai bună, asta și datorită CD-urilor incluse-n revistă. În ultimul număr ați publicat scrisoarea unui cititor pe nume Carlan Daniel (din Adjud) care spunea că au apărut ca ciupercile după ploaie reviste ca Game Over și PC Gaming. Din câte știu eu, și vă rog să mă corectați dacă greșesc, Game Over a fost prima revistă de specialitate, însă acum concurența (în special LEVEL, deoarece celelalte reviste nu prea le-am citit sau văzut) a cam depășit-o.

Cât despre concursuri, mie mi se pare că aveți destule, sau poate că din cauză că nu am văzut eu alte reviste în afară de Game Over care este pe moarte, dacă nu mă-nșel. În rest, numai cuvinte de laudă și țineți-o tot așa.

La revedere!

În!

Într-adevăr, Game Over a fost prima revistă de specialitate care a apărut pe piață. Și trebuie să recunoșc că a fost extrem de reușită (citeam fiecare număr care-mi cădea în mână) până când a început ușor să dispară și să iasă când și când. Totuși am și eu întrebare: de unde știți că revista mai sus amintită a fost depășită de concurența pe care n-ai citit-o? Ești un băiat ciudat (oi fi având puteri paranormale!?).

Asemenea!

Rădulescu Laur-loan – Ploiești (în sfârșit cineva care-și scrie adresa)

Dragi prieteni,

Așa după cum v-am mai scris în iulie, am devenit un pasionat al LEVEL-ului! Abia aștept următoarea revistă! Sunt tare nerăbdător să văd ce conține noul CD...

Ar fi foarte bine dacă ar cuprinde restul de arhivatoare, mai ales noul dezarhivator „Aces” care este util pentru jocurile apărute de curând.

Critici pentru LEVEL - „0”

Laude - A MARE, adică „+ A”

Propuneri: ar fi extraordinar dacă o pagină de revistă ar cuprinde copertile pentru CD (așa după cum am văzut în revista franțuzească „PC Team”), deoarece noi, toți admiratorii revistei LEVEL am cumpăra carcace de CD goale, am decupa aceste coperti din revistă, astfel încât am putea mai ușor, practic și sigur să păstrăm CD-urile revistei în colecția noastră. Vă garantez că ați fi „cei dintâi” și ați câștiga și mai mulți adepți! Luna viitoare voi fi iar alături de revista LEVEL!

Cu prietenie...

Hello, și bine-ai venit în rândurile LEVEL-iștilor!

În legătură cu arhivatorul mai sus amintit nu știu dacă avem voie să-l punem. Oricum, poți să fi sigur că-l vom pune dacă avem voie! Cât privește cealaltă propunere... Fii pe fază! Te așteptăm și luna viitoare!

Bye!

Ștefan – Rm. Vâlcea

Dragă redacție „Level!”, aș vrea în primul rând să vă felicit pentru noul aspect al revistei. Ați multiplicat articolele, e bine, ați dublat paginile de cheat-uri, e foarte bine. Singurul „bug” al vostru, dacă e al vostru, este CD-ul, care în numerele septembrie-octombrie a fost un „dezastru”, adică septembrie a mers „ca dracu”, octombrie nu a mers de loc. Vă asigur că nu este din cauza configurației calculatorului meu, pe care l-am tot „upgrade-at” în ultimul timp. Restul CD-urilor „Level” mi-au mers perfect, ceea ce mă duce cu gândul la taraba de unde mi-am procurat ultimele 2 numere. Dacă tipii de la tarabă sunt de vină, vă asigur că anul acesta o să-și primească cadoul de Crăciun un pic mai devreme. În caz că mă înșel, v-aș ruga să rezolvați și voi problema aceasta.

Bun, acum aș vrea să vă spun deschis, ca să elimin orice dubii, că „Level” este revista mea preferată. Tocmai de aceea o să vă pun și eu câteva întrebări.

1. Ce mama naibii se întâmplă cu Duke Nukem Forever? Mai e un pic și iese pe piață și n-am văzut și eu nici un articol și nici un demo pe nicăieri.

2. Ați putea, dacă este posibil, să introduceți și voi în revistă o pagină dedicată jocurilor pe piața românească, în care să precizați pe scurt: de unde se poate procura, firma, cât costă, genul și dacă voi credeți că merită sau nu? Acum să nu începeți cu paragraful de la capătul articolului unde precizați o firmă producătoare și numărul de telefon, că ne supărăm. Eu m-am gândit că faceți ceva gen revistelor franțuzești, „par exemple”: unde sunt menționate într-un tabel toate jocurile de pe anul respectiv. P.S.: Asta este doar o sugestie, voi faceți cum doriți!

În încheiere, aș vrea să-i transmit papagalului ăla „the Fire Raven” – Târgoviște, care v-a scris în ultimul număr, răspuns care sună cam așa: „Ascultă frate, cu respect pentru toți gamerii din lume, eu îți spun pe față că ești un „fenomen”. Dacă tu te chinui din răspuțeri să spui că R.T.S.-urile sunt degeaba, las-o mai moale, adică mai subțirel că poate cazi, iar dacă tot „vociferezi” pe adresa Quake 2-ului, am să încerc să-ți fac rost de un H.C., poate te mai „sucești” și tu puțin!”

Hello!

Salutare la băieții din Vâlcea care trăiesc deștept și citesc LEVEL-ul. Cu CD-ul... ce să zic, îmi pare rău – asta e! Dacă ai vreo nelămurire, îl poți trimite la redacție și noi ți-l schimbăm. Duke Nukem Forever va apărea și el în revistă – de asta poți fi sigur (totuși nu știu cât de interesant este – lumea s-a cam plictisit de atâtea Duke și Nukem și dacă nu sar ăștia cu ceva cool de tot, eu unul cred că o pot uita!). Cea de-a doua sugestie este binevenită și sper că o s-o punem în aplicare curând!

Me – io te mai aștept pe la noi, mâncaș-ăș...

Coperta pentru carcasa CD-ului.

Mihai Vîrciu - Timișoara

Vă salut dragi gameri,

Vă scriu și io din Timișoara vreo două rânduri da' nu mai mult, asta ca să aveți mai mult timp pentru Quake 2: Pe la noi se joacă mai mult strategii, AOE-ul și Dark Reign-ul sunt încă în top, da mai sunt și nostalgici (cam mulți) care joacă încă Warcraft 2. Io mis fan Bullfrog și-n Dungeon Keeper tocmai am ajuns deja la nivelul 13. Până la 25 mai este și pe urmă găsec io câteva extralevels (de astă treabă s-aveți voi grijă) până apare DK2.

În legătură cu AVI-ul de pe luna August, să știți că mi-ați făcut o surpriză plăcută. Ția de la Bullfrog cică au filmat cel mai fioros Raper. Se pare că tipii sunt duși rău de tot, de le-a trecut prin cap așa ceva și când o s-apară DK2-ul, lumea va dispărea treptat și ireversibil.

Îi timpul să închei aici (v-am spus doar că voi fi scurt), mai scriu doar un post scriptum.

PS-ul: Să nu vă prind că dați cheat-uri de la Dungeon!! Doar nu vreți să stricați farmecul jocului?

Al vostru, Mihai...

Să trăiești, domle'!

Cum îi treaba pe la voi? Noi nu prea mai jucăm acum Quake-ul, ci mai degrabă Stracraft-ul. Să sperăm că vom găsi și ceva extralevels pentru Quake2! Și chestia care-ai spus-o cu DK2-ul... CRED CĂ-I



Hotline

Pentru a ne pune întrebări ne găsiți zilnic la sediul redacției între orele 15.00 și 17.00. Sunați la următoarele numere de telefon și cereți cu unul din redactorii revistei LEVEL: 068/150.886; 068/153108.



VTCD VIDEOTON

Székesfehérvár Aszalvölgyi út 7.

Compact Disc Factory Ltd.

Hungary

10 YEARS



IN THE CD INDUSTRY...

**COMPACT DISC
COMPACT TECHNOLOGY
COMPACT SERVICE**

VTCD VIDEOTON

Tel.: +36-22-329-132

Fax: +36-22-329-133

E-mail: vtcd@mail.datanet.hu

Székesfehérvár POB: 175

H-8001 Hungary

Come and visit our homepage at: <http://www.vtcd.hu>





Ubi Soft srl
Sos. Panduri 31, bl. P2, ap. 25
Bucuresti
Tel/Fax: 411.10.45
E-mail: sserban@ubisoft.ro
<http://www.ubisoft.com>
<http://www.guillemot.com>
CAUTAM DISTRIBUTORI IN TOATA TARAI!



SPORTS



ACTION



ADVENTURES



un nou CHIP!



pentru tine și calculatorul tău!

Mai multe pagini, mai multe informații, mai multe teste, o nouă prezentare grafică, o nouă structură a revistei. CD-ul din revistă te va uimi cu noua interfață și cu marea varietate de softuri, imagini, secvențe video și audio.

CHIP COMPUTER MAGAZIN

- Layout: în ideea de a îmbina utilul cu plăcutul revista apare cu grafică deosebită, începând chiar cu coperta.
- Top 10: un clasament al tehnicii de calcul din România, separat pe produse (sisteme, monitoare, imprimante, etc)
- Structură nouă: o nouă structurare a rubricilor pentru a vă ușura "navigarea" prin revistă.
- MP3-uri pe CD: o mare varietate de secvențe muzicale sub formă de fișiere MP3 incluse pe CD.
- O nouă interfață: "new look" al CD-ului, mai elegant, mai facil.

*Revista o găsiți la chioșcurile Rodipet și la distribuitorii de presă din toată țara.
Pentru abonamente sau informații suplimentare contactați Vogel Publishing.
Adresa noastră: Bd. Victoriei nr. 12 Brașov 2200. tel/fax: 068/150886, 153108*

CHIP
ghidul dumneavoastră în lumea IT